

CONSOLES

CONSOLES

LE MAGAZINE QUI VOUS PLANTE LE (CAPTAIN') CROCHET DANS LE DOS !

CONCOURS :
GAGNEZ
UNE PC ENGINE
COREGRAFX !

MICRO KID'S :

TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES
CONSOLES CHAQUE MERCREDI
ET DIMANCHE SUR FR3 !

DOSSIER SPECIAL: STREET FIGHTER
GUIDE : LES TUYAUX DE SUPER MARIO
ZOOM : LES MEILLEURS JEUX SUR LYN

SUPER FAMICOM



MEGADRIVE



MASTER SYSTEM



NINTENDO



GAME BOY



LYNX



ET LES AUTRES

HOOK
SUR SUPER FAMICOM
ET GAMEBOY

EXCLUSIF :
LA CONSOLE KIC'S
DEVOILEE !



N° 8 AVRIL 1992. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DH - CANADA : 7.50 Cdn. ISSN 1162-8869

SPECIAL JAPON : STREET FIGHTER II, ULTIMA VI, THUNDER FORCE IV.

14129 8 29,00 F



JOE & MAC

CAVEMAN, NINJA



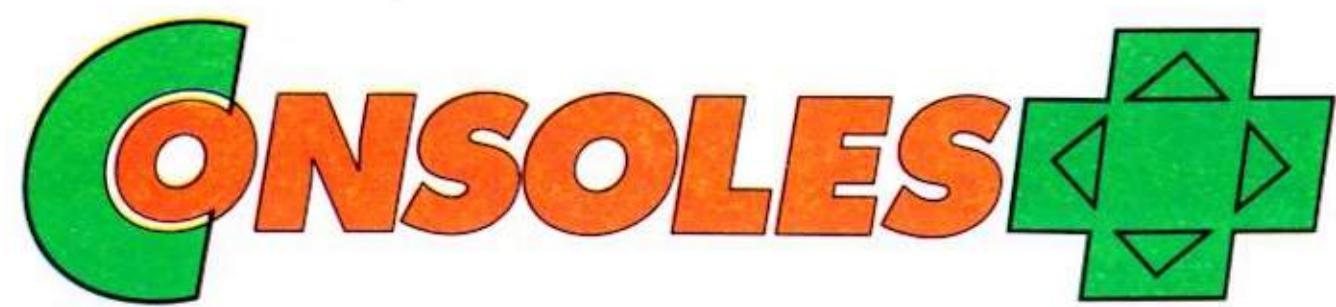
Joe & Mac A.K.A. Caveman Ninja and Data East are trademarks of Data East Corporation. Used under licence: Developed by Elite Systems Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo®.

Nintendo[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM[®]

elites[™]



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL - BP 2 - 56200 LA GACILLY
Tel : 16 (1) 99.08.90.88



SUR **FR**

GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 17 h ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.

Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 3 Megadrive, 2 Game Boy, 1 Supergrafx, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

Des records !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :

C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :

match des champions

concours de scénarios

records

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Téléphone : _____

Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.



MICROMANIA



TOUTES LES CONSOLES

| | |
|-------------------|-----|
| PC ENGINE | 60 |
| MEGADRIVE | 62 |
| NEO GEO | 64 |
| SUPER FAMICOM | 66 |
| SUPER NINTENDO US | 78 |
| GAME BOY | 120 |
| NES | 122 |
| LYNX | 136 |
| GAME GEAR | 137 |

EN ENCART DANS CE NUMÉRO : DOSSIER SPECIAL STREET FIGHTER II !

MICRO KID'S : TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES

3

Un rendez-vous auquel nous savons que vous êtes de plus en plus fidèles, sur FR 3 le mercredi à 17 heures ou le dimanche à 9 heures.

SPECIAL JAPON

8

Banana San, infatigable, continue sa moisson nippone d'exclusivités fantastiques : Ultima VI, Thunder Force IV, Hook, Star Parodia, Street Fighter en previews devant vos yeux émerveillés.

EXCLUSIF : LA CONSOLE KIC'S

18

Est-ce la reine des consoles d'arcade ? Un rêve en tout cas, et pas forcément inaccessible...

UN OCEAN DE PREVIEWS

30

L'éditeur français Ocean se lance à corps perdu sur le marché des consoles. Hook sur Game Boy, Rainbow Island sur NES... A découvrir !

WORLD WRESTLING FIGHT

40

Le catch le plus explosif adapté sur Super Famicom ! Premières prises.

GUIDE : LES TUYAUX DE SUPER MARIO IV

46

Une aide indispensable pour explorer la cartouche qui sera fournie avec la Super Nintendo française.

ZOOM : LES MEILLEURS JEUX SUR LYNX

50

Les cartouches essentielles dans la ludothèque de la portable Atari.

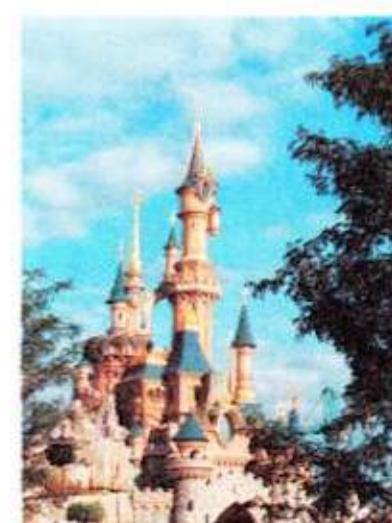
FLASH

54

Coup d'œil rapide sur des cartouches que nous ne pouvons vous présenter en test, pour des raisons diverses !



Après le jeu d'arcade, le plus qu'attendu Street Fighter II sur Super Famicom.



Le château de la Belle au bois dormant, un des lieux magiques de Disneyland.

DECOUVREZ LE 3615 TCPLUS ! VOTRE CONSOLE VA TROUVER A QUI PARLER !

ATTENTION :

le seul service minitel de notre magazine
Consoles + est le... 3615 TCPLUS !

PHOTO DE COUVERTURE: © 1991 TRISTAR PICTURES INC. Tous droits réservés

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

| | | | |
|---------------------------|-----|-------------------------|-----|
| Addam's Family (NES) | 34 | Parodius (PCE) | 68 |
| Adventure Island (GB) | 138 | Prince of Persia (SFC) | 17 |
| Battle Blaze (SFC) | 66 | Q-Bert (GB) | 135 |
| Battlemania (MD) | 74 | Rainbow Islands (NES) | 36 |
| Blaster Master (NES) | 132 | Robocop II (GB) | 34 |
| Boulder Dash (GB) | 55 | Slime World (MD) | 76 |
| Browning (PCE) | 88 | Smash TV (SFC) | 94 |
| Bubble Bobble (GB) | 54 | Snakes' Revenge (NES) | 126 |
| Choplifter II (GB) | 129 | Star Parodia (PCE) | 15 |
| Combat Basket (SN US) | 78 | STG (SFC) | 96 |
| Conan (PCE) | 104 | Street Fighter II (SFC) | 10 |
| Crude Busters (MD) | 62 | Super Aleste (SFC) | 72 |
| Dragon's Lair (GB) | 120 | Super off Road (SN US) | 90 |
| Exhaust Heat (SFC) | 82 | Super Raiden (PCE) | 77 |
| F15 (NES) | 130 | Super Skweek (Lynx) | 136 |
| Football Frenzy (Neo-Geo) | 64 | Thunderforce III (MD) | 55 |
| Gates of Thunder (PCE) | 60 | Thunderforce IV (MD) | 12 |
| Home Alone (SN US) | 86 | Toilet Kids (PCE) | 84 |
| Hook (GB) | 30 | Tortues Ninja II (NES) | 122 |
| Hook (SFC) | 8 | Ultima VI (SFC) | 17 |
| Hudson Hawk (GB) | 33 | Valis SD (MD) | 80 |
| Human Sports (PCE) | 98 | Warsong (MD) | 100 |
| Joe Montana (GG) | 137 | WWF Challenge (SFC) | 40 |
| Mercenary Force (GB) | 54 | | |
| Mr DO (NES) | 32 | | |
| Musya (SFC) | 71 | | |
| Overhauled Man (PCE) | 92 | | |

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 29 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 599 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

NEWS

56

Où l'on voit une drôle de compatible Nintendo et des utilitaires très "business" pour la Game Boy...

LES OREILLES DE MICKEY

58

Top secret : un petit tour dans les coulisses d'Eurodisney !

TESTS : CRUDE BUSTERS, FOOTBALL FRENZY, PARODIUS...

60

Et avec ça, ma bonne dame ? Eh bien, Browning, Super off Road, Home Alone, Combat Basketball, Valis SD, Battlemania, Super Raiden, Warsong, Conan...

CONCOURS

85

Une PC Engine Coregrafx à votre portée Saurez-vous l'atteindre ?

TIPS

108

Les boss de Quackshot, les bonnes chandelles de Castlevania sur SFC, les trous noirs de Star Wars...

CONCOURS TIPS

116

Vous n'êtes qu'une bande de tricheurs ! Et on récompense les meilleurs ! C'est un scandale !

HIT PARADE

139

Quels sont les goûts de nos testeurs ? Chacun d'entre eux vous les révèle.

COURRIER

140

Petit, petit... N'aie pas peur... Viens répondre au courrier, Wieklen...

ENQUETE

144

Le jugement dernier des lecteurs ne nous effraie pas ! Allez-y franchement !

PETITES ANNONCES

145

Dans notre politique de communication, les petites annonces restent le média essentiel de l'interactivité ludique. Et aussi le résultat du concours Neo Geo !

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX

154

C'est un secret que nous ne vous révélerons pas, même sous la torture. Nous acceptons par contre de vous expliquer toutes les subtilités de notre grille de notation.

Nous remercions pour leur collaboration :

ULTIMA : Combat Basket Ball, Valis SD, Toilet Kids, Home Alone, Super off Road, Overhauled Man. **MICROMANIA** : Warson, Q-Bert, Joe Montana Adventure Island. **SHOOT AGAIN** : Browning, Gate of Thunder, Exhaust Heat, Parodius. Et toujours les magazines japonais : **SUPER FAMICOM MAGAZINE**, **BEEP MAGAZINE** ET **FAMICOM TSUSHIN**.

Ohé moussaillons et pirates !

Le Consoles + numéro 8 va partir ! Engagez-vous ! Rengagez-vous ! Voyez ce magnifique vaisseau : 156 pages de maturé, 42 tonnes de previews en cale, 84 bordées de cartouches-canons sur les flancs !

Montez à bord ! Partez avec nous pour un très long voyage ! Vous parcourrez tout l'univers et découvrirez des merveilles : l'archipel des Lynx, dix petits paradis où vous coulerez des jours heureux ! Puis nous filerons tout droit piller le nouveau continent Super Nintendo : cartouches US, japonaises ou françaises, de Super off Road à Exhaust Heat, des monceaux d'or vous attendent ! Nous vous guiderons même dans le dédale somptueux de Super Mario IV, où chaque pilier cache rubis et louis d'or ! Le même soir, nous organiserons une grande bagarre avec Street Fighter II, le combat des dieux !

Embarquez ! Il y a des tips à bord pour tout le monde ! Embarquez ! Nous visiterons des chapelets d'îles si belles et si sauvages que vous ne pouvez les imaginer : STG, Super Aleste, Football Frenzy, Crude Busters, Dragon's Lair et mille autres vous attendent pour faire votre bonheur et votre fortune !

Plus loin encore, nous passerons sous l'arche de Micro Kid's. Manœuvre difficile, moussaillons : la mer est forte de ce côté-là, et la passe ne s'ouvre que quelques minutes, toujours trop courtes, les mercredi et dimanche ! Mais derrière se trouve une mer intérieure, d'une fabuleuse richesse...

Enfin, très, très, très loin, nous accosterons les rivages exotiques de l'atoll de Banana San, riche de tests nippons. Puis nous descendrons au cœur de son volcan d'actualité brûlante pour découvrir la fabuleuse Kic's et son flot rutilant de bijoux d'arcade !

Engagez-vous ! Rengagez-vous ! Comblés de splendeurs et de trésors, nous irons toujours plus loin ! Adios, moussaillons !

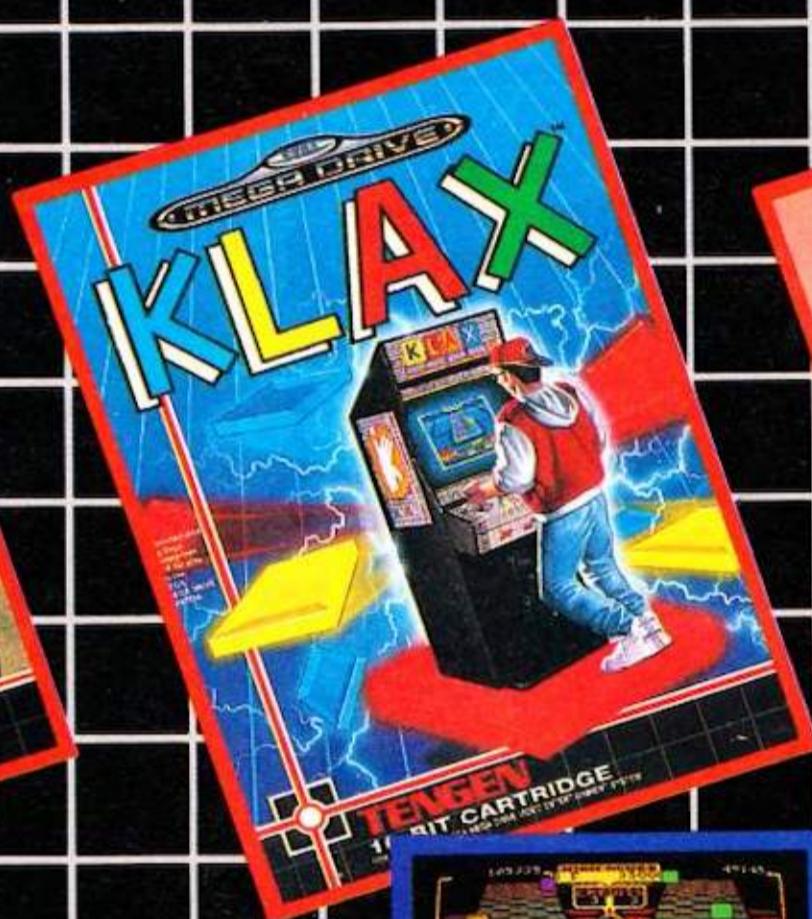
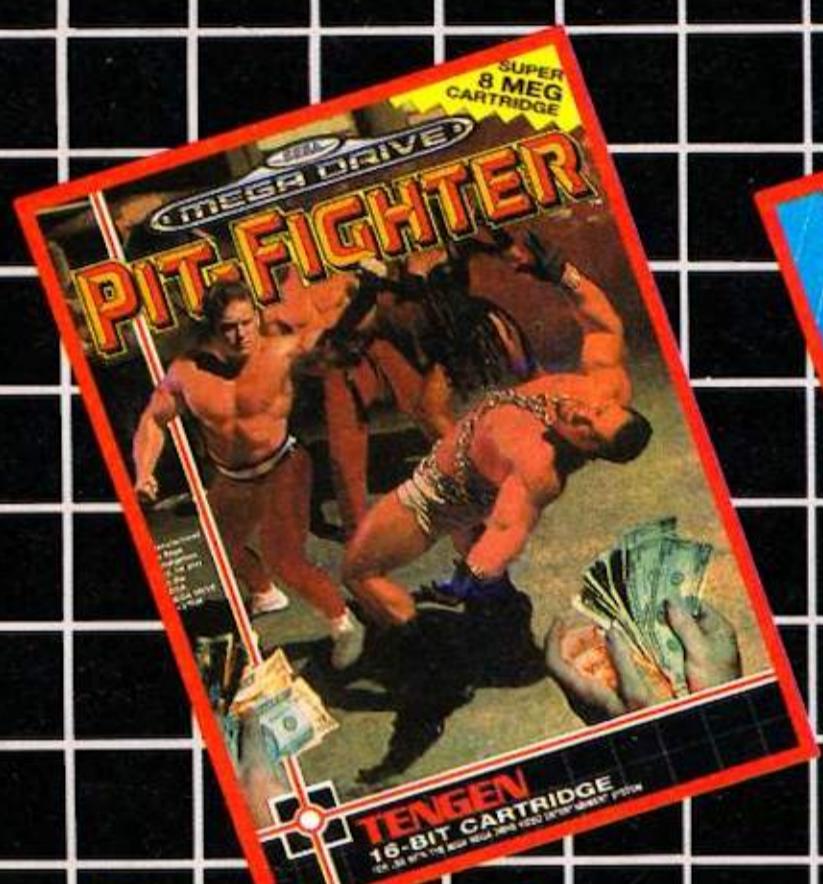
Captain Crochet (dans l'dos)

Bouteille à la mer
Consoles + muscle son équipe et
part à la recherche de son
rédacteur en chef adjoint. Vous
êtes intéressé ? Foncez page 145.

EDITO

SEREZ-VOUS ASSEZ CES 10 NOUVEAUX

SEGA
MEGA DRIVE



SEGA™

TENGEN

FORT POUR RELEVER AUX DEFIS . . . ?

Master System



DOMARK

Pitfighter: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1990 Atari Games; © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Paperboy: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1988, 1989 Atari Games; © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Hard Drivin': TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1989 Atari Games; © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Pacmania: TM and © 1987 Namco Ltd., manufactured and sold
under license by Namco America inc. Pacman ® and © 1980,
1984 Namco Ltd. © 1991 Tengen inc. All rights reserved.
Klax: TM Atari Games; licensed to Tengen inc. © 1991 Tengen inc.
Rampart: TM Atari Games; licensed to Tengen inc.
© 1991 Tengen inc. Prince of Persia: © 1989, 1990, 1991, 1992
Jordan Mechner originally published in the USA by Broderbund
Software inc. Super Space Invaders: © 1991 Taito Corp.
Ms Pacman: TM Namco Ltd. Licensed to
Tengen inc. © 1991 Tengen inc. TM and © 1983 Namco Ltd.

SCOOP: HOOK SUR

Grâce à une photo compromettante où l'on voit la fée Clochette conter fleurette à Big Ben, Banana San a réussi à faire chanter cette dernière ! Le marché était simple : la fée devait nous communiquer les photos exclusives de la version SFC de Hook, qui sortira en juillet au Japon, sinon un pli anonyme contenant les dites photos aurait été envoyé chez Spielberg ! Elle n'avait pas le choix. Munie d'un appareil photo miniature, elle s'est glissée dans les conduits d'aération jusqu'au laboratoire secret de Sony où, derrière des portes blindées et des systèmes d'alarme sophistiqués, se préparent les prochaines merveilles de cet éditeur.

Merveille est le mot qui vient à l'esprit quand on voit la qualité graphique de la version pour la console 16 bits de Nintendo. Inspiré directement du film, le jeu en reprend les grandes étapes. Il contient onze niveaux, avec, pour le dernier, le duel entre Peter Pan et le Capitaine Crochet ! Chacun des niveaux comprend un gardien de fin de niveau qu'il faut vaincre pour continuer l'aventure. Tout au long du jeu, Peter va collecter des objets qui lui serviront lors du combat final. Il doit en plus délivrer les enfants perdus au sein du pays de Never Land en explorant forêt, montagnes enneigées, galion coulé au fond des mers... En haut de l'écran, on peut voir l'état des forces de Peter Pan ainsi que sa capacité à voler. Le temps est limité et un compteur vous le rappelle sans cesse.

Les décors, en plus de leur beauté, ont l'avantage d'être très variés. De même, vos adversaires vont du pirate, armé d'un sabre ou d'un arc, jusqu'à Ruffio, le chef de la

bande des enfants perdus, en passant par divers fauves. Le décor est utilisé astucieusement : arbres de la forêt à explorer, fleurs géantes qui peuvent vous servir de tremplin, pièges divers comme les gants de boxe qui surgissent d'arbres creux ou les ponts suspendus qui s'écroulent brutalement. Le jeu n'est pas encore fini (seuls les niveaux de Never Land sont terminés) et les graphistes travaillent actuellement sur le navire du Capitaine Crochet. Nous reviendrons bientôt sur le test de ce jeu qui s'annonce prometteur !

Plutôt que de risquer un mauvais coup, pourquoi ne pas contourner l'obstacle par la voie des airs ?



Votre arrivée dans l'île de Never Land commence mal !

Accompagné de la fée Clochette, vous ferez face à des dangers tels que ce félin.



La partie ne va pas être facile entre l'araignée pendue à son fil, le pirate qui, sabre à la main, vous attend, et son comparse qui tire à l'arc plus vite que son ombre.



Attention ! Never Land est truffé de pièges anti-pirates.



LA SUPER FAMICOM



Un des combats qui vous oppose-
ra aux enfants perdus. Armé de
votre petite dague, vous devez
faire face au bâton rembourré de
votre adversaire. Sur la pierre (et
sur le panneau), le logo du crochet
barré que vous allez retrouver un
peu partout sur l'île.



Lors des combats, le roulé-boulé vous sera
bien utile pour éviter un mauvais coup !



L'entrée du
repaire souter-
rain des
enfants.



Une façon
originale de
s'élever
d'un niveau
qui me rap-
pelle un cer-
tain PC Kid
II !

Il vous faudra grimper au sommet de cette mon-
tagne. Mais entre les petits rigolos juchés sur des
tonneaux qui essayent de vous rouler dessus et
les gros balèzes qui projettent des énormes blocs
de pierre comme s'il s'agissait de simples
cailloux, la tâche sera rude.



A la recherche du galion
englouti, ou plutôt du trésor
qu'il contient. Le niveau n'est
pas encore totalement termi-
né, et le décor est encore un
peu sommaire.



Ses charges sont rapides et dangereuses.



STREET FIGHTER II : CHRONIQUE D'UN HIT ANNONCÉ !



Vous pouvez désormais choisir le guerrier que vous voulez (arcade) !



Ryu contre Ryu : pourquoi pas (arcade) !

LES DIFFÉRENCES

La première, celle qui saute aux yeux immédiatement : le mot "KO" est très différent. Sur la version SFC, il est écrit en lettres blanches très "étroitisées". Sur la version arcade, le fond est rouge.

La barre des forces des deux adversaires est plus longue sur la version arcade.

Les détails, maintenant. Le roof du bateau, par exemple, est beaucoup moins large sur la version SFC. Les spectateurs sont tous collés les uns aux autres. Sur la version arcade, il y en a un, avec un manteau et un chapeau bleu, qui est un peu à l'écart. Les hublots sont ouverts sur la version arcade. Les vitres sont fermées dans la version console, etc.

À lors que Capcom tarde à donner la date de sortie officielle de Street Fighter II sur Super Famicom, l'éditeur commence à distiller au compte-gouttes les photos de la version console. C+ a pu en récupérer quelques-unes. Première constatation, après examen des photos de la version originale arcade et de celles venant de la SFC : le jeu est quasiment identique mais des petits détails distinguent les deux versions. Et cela est tout à fait logique. Malgré le fait que la version SFC sera une des premières cartouches de deux Megaoctets (c'est-à-dire 16 Mb) sur la console 16 bits de Nintendo, la place devait évidemment manquer pour faire rentrer la totalité du jeu d'arcade. Ainsi, les séquences intermédiaires et les explications finales devraient disparaître de la version SFC, comme Capcom l'avait déjà fait pour la conversion de Final Fight. Cela n'étant pas suffisant, les décors ont été également modifiés. On retrouve tous les éléments qui les constituent mais les distances ont été réduites, comme si l'ensemble avait été comprimé. Heureusement, cela ne nuit en rien à l'intérêt du jeu ni à sa qualité ! Et même avec cette petite "cuisine", Street Fighter II s'annonce comme un jeu qui va encore faire exploser les ventes de la SFC !

QUAND Y EN A PLUS, Y EN A ENCORE !

Dans la série "Comment-exploiter-un-bon-filon-jusqu'à-la-moelle", Capcom nous donne une bonne leçon de marketing. Ayant créé un jeu (Street Fighter) qui, sans inspirer la passion des foules, avait plutôt bien marché en salle d'arcade (et sur la PC Engine), l'éditeur s'est dit : "Mais c'est bien sûr ! On reprend le concept d'une série de duels entre professionnels des arts martiaux dans des décors sympas et on rajoute des positions, des coups, deux ou trois gadgets." Aussitôt dit, aussitôt fait : Street Fighter II était né. Et hop ! un petit succès dans le monde entier, si ce n'est dans toute la galaxie ! Re-brain storming intense chez les cadres

Les graphismes sont dignes de la SFC !



Vega contre Shalsim : Vega gagnant à dix contre un (arcade) !



Quand Blanka frappe, ça fait très mal (SFC).

Toutes les combinaisons sont désormais possibles (arcade) !



LES PREMIÈRES PHOTOS SUR SFC

LE JAPON EN DIRECT



Ken et Ryu: deux karatékas de talent (SFC).

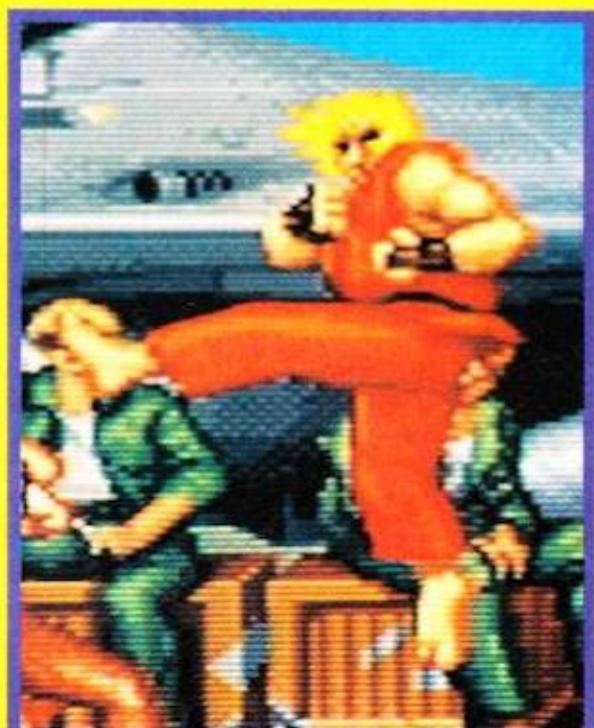
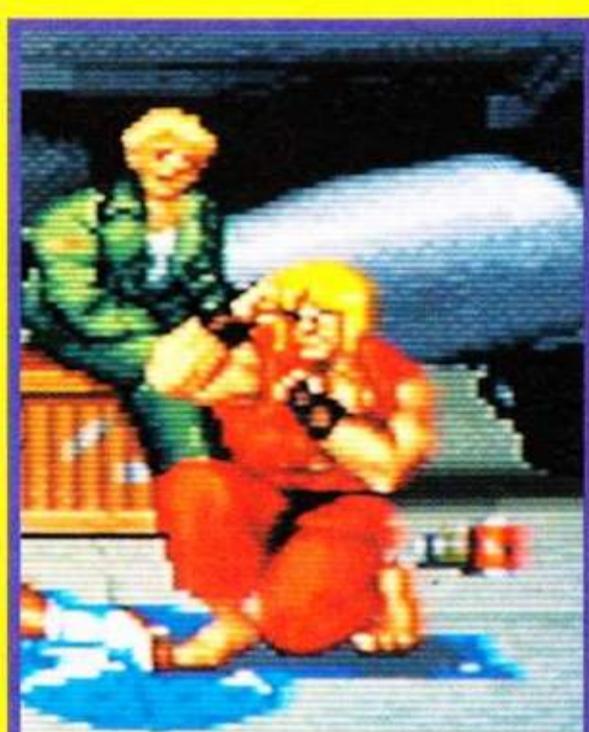


Encore un coup comme ça, et c'en est fini de vous (SFC) !



Les prises sont particulièrement variées (SFC).

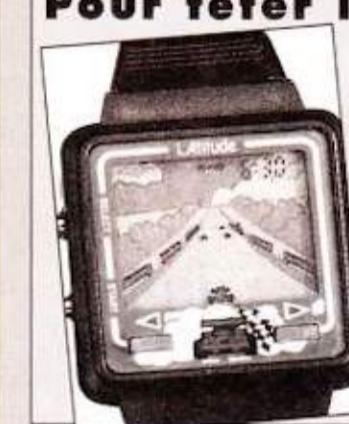
marketing de Capcom et après avoir ingurgité plusieurs sushis à la caféine, l'idée originale : on va faire un Street Fighter III (sous-titré "le fils de la revanche du retour de Ryu"). Mais auparavant, car le jeu doit être encore plus grandiose que le précédent, et donc il faut du temps, qu'est-ce qu'on va pouvoir livrer aux fans d'arcade pour qu'ils continuent à nous confier leurs petites économies? Re-re-brain storming, et après quelques bols de ramen au gingembre, nouvelle idée géniale : on va reprendre le jeu et permettre aux gentils d'incarner les méchants. Autrement dit, les joueurs (qui sont considérés comme des gentils parce qu'ils glissent des tas de pièces de monnaie dans les poches des éditeurs) vont pouvoir utiliser les gros méchants balèzes tels que Vega. De même, il sera possible à deux adversaires de prendre le même combattant, avec les mêmes techniques et la même force. Seule la couleur du vêtement permettra de faire la différence ! Et voilà Street Fighter III (prononcer Sutolito Faïta Niban Dashu !). Vu les sommes colossales que Capcom est en train d'amasser, je viens d'envoyer une candidature spontanée pour entrer dans l'équipe marketing-design qui s'occupe de SF II. Je leur ai proposé une idée de scénario : Street Fighter Kun, dans lequel les enfants de chacun des héros se castagnent joyeusement dans les cours de récré, voire dans un bac à sable ! Je suis confiant. Je suis sûr que ça va marcher ! Et j'ai plein d'autres idées en tête : on pourrait faire s'affronter les femmes ou les petites amies (sauf pour Chun Li) des héros, puis leurs animaux domestiques, puis...



Attention à l'amazone, elle est féroce (SFC) !

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !



(*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU 180 m²

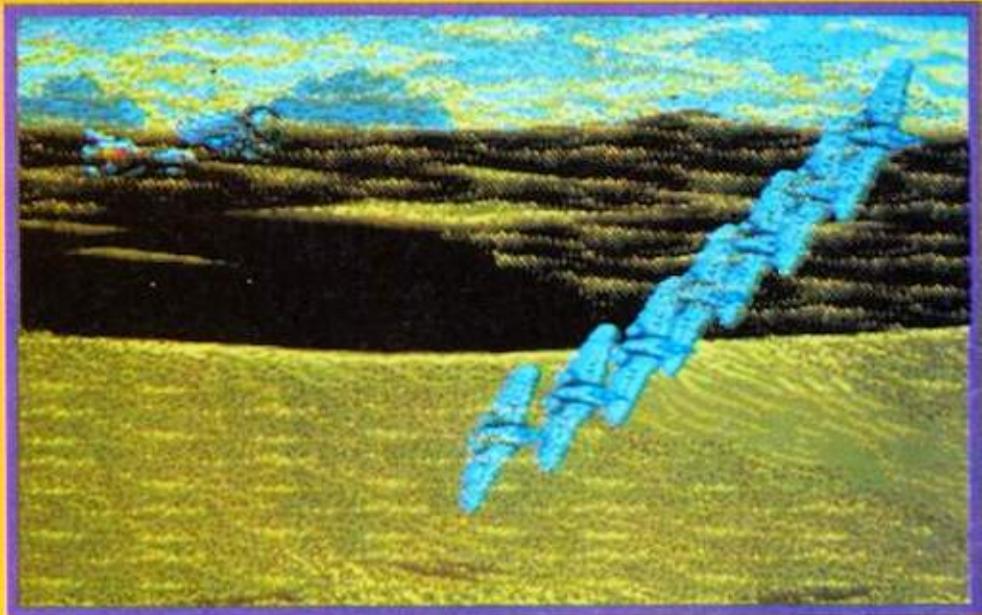
MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14

THUNDER FORCE IV

Le shoot-them-up le plus célèbre sur Megadrive est sans conteste Thunder Force. A sa sortie, il avait même été utilisé comme argument de vente dans certaines boutiques. Il est vrai qu'il offre ce dont tous les amateurs de ce genre de jeux rêvent : un scrolling rapide, des hordes d'ennemis plus virulents les uns que les autres, des décors soignés — notamment les célèbres flammes mouvantes reprises par la suite dans d'autres jeux —, des gardiens de fin de niveau imposants... Mais sa plus grande caractéristique reste sans doute l'utilisation très pratique des bonus. Au fur et à mesure des combats, vous avez la possibilité d'en collecter de genres différents. Certains sont des vies supplémentaires ou des réserves d'énergie mais, la plupart du temps, il s'agit d'armes, chacune d'entre elles ayant ses caractéristiques particulières. Ainsi, certaines permettent de faire feu vers l'arrière de votre appareil, d'autres vous fournissent un tir large, particulièrement utile pour stopper une vague d'engins adverses.

La suite de ce hit est prévue pour l'été au Japon. Le côté shoot-them-up pur et dur a été préservé mais le design a subi quelques modifications. La plus frappante concerne la zone d'information qui se situait précédemment au bas de l'écran ; désormais, elle est au contraire tout en haut mais le principe de l'affichage des icônes pour indiquer les armes en votre possession reste identique. De nouvelles armes ont fait leur apparition. De même, les graphismes ont subi une cure de jouvence.



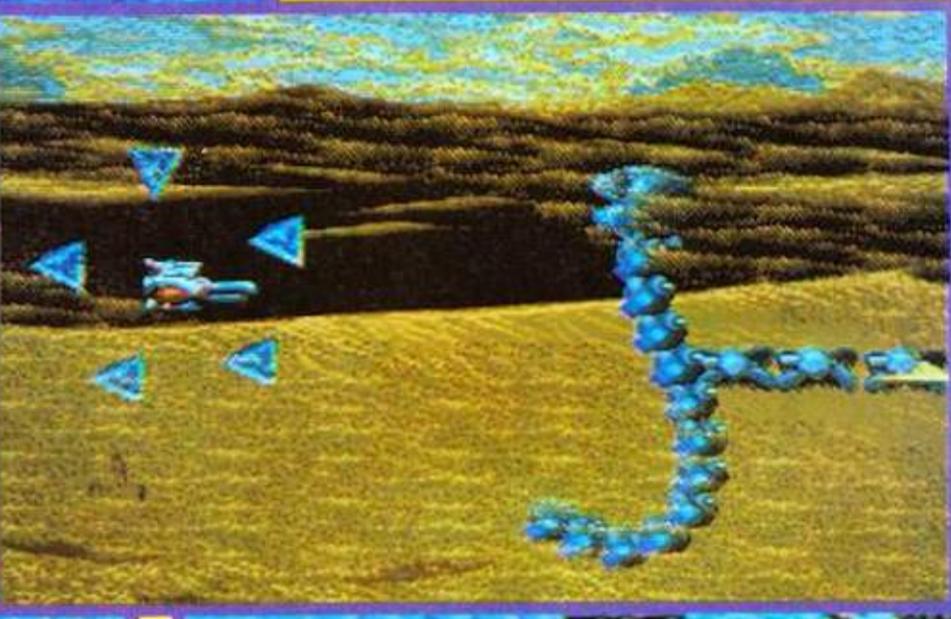
Les décors de fonds sont désormais traités de façon beaucoup plus réaliste.



Pourchassé par des missiles à têtes chercheuses, il va vous falloir faire preuve de toutes vos qualités de pilote.



Les photos proviennent d'une version non encore définitive du jeu : tous les adversaires ne sont pas encore en place.



Un des sprites qui gardent le milieu du niveau.

Admirez les détails des vagues qui frappent les rochers !

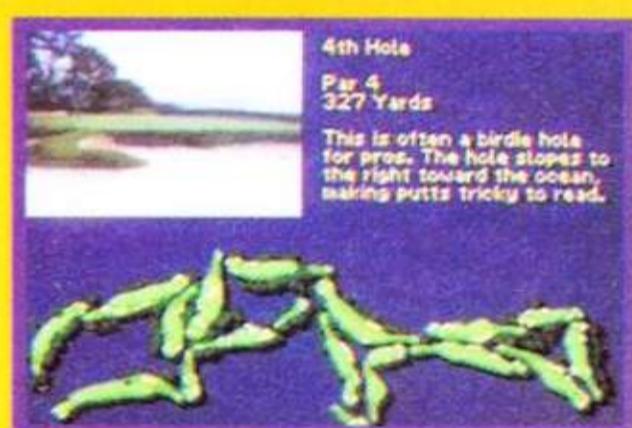


Le sprite de votre vaisseau a été également redessiné.





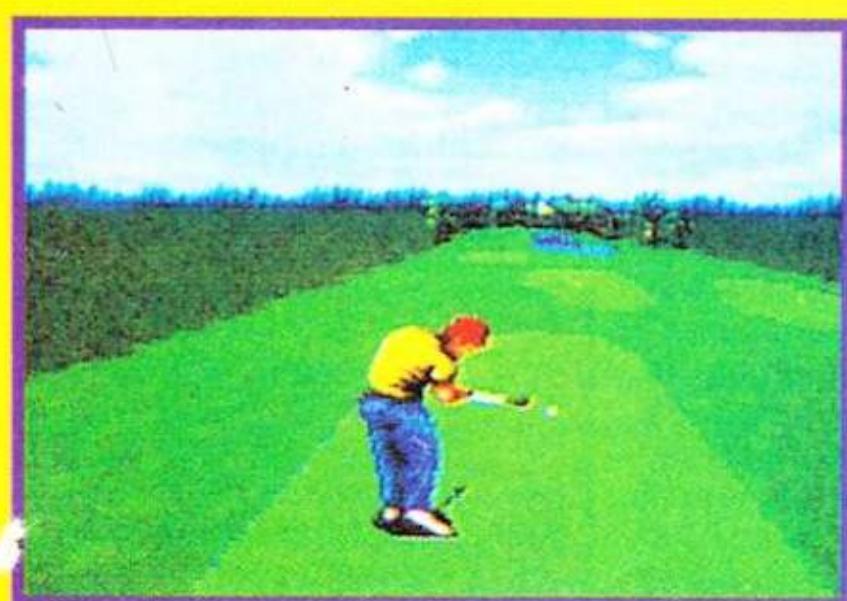
Pebble Beach Golf Link.



La carte des 18 parcours (Pebble Beach Golf Link).



Et un Birdie, un (Pebble Beach Golf Link) !

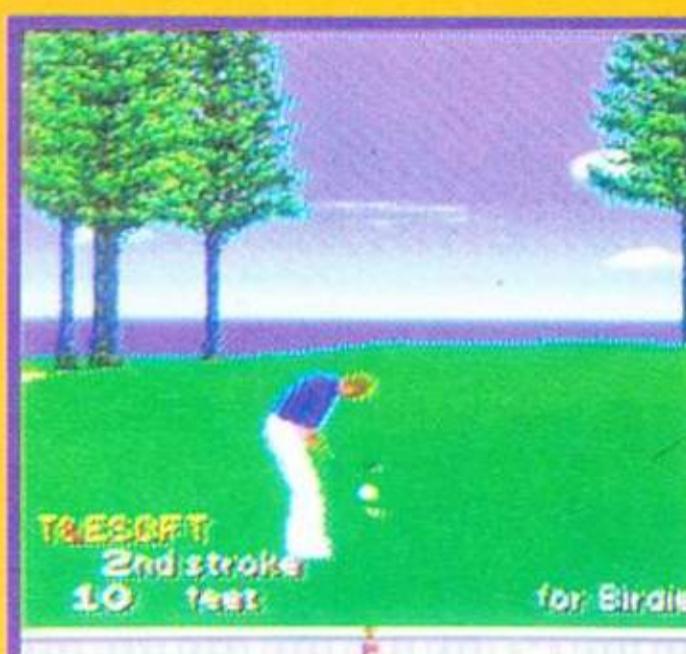


GOLF

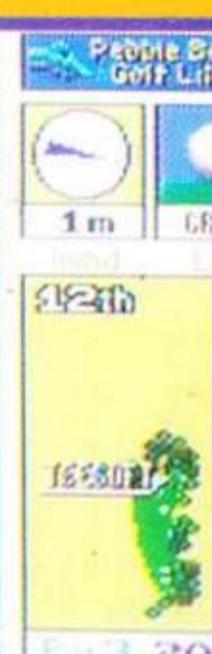
NOUVELLE CUVEE POUR LA SFC



Admirez le réalisme des parois du Bunker (Pebble Beach Golf Link).



Les conseils d'un pro ne sont pas à négliger (Pebble Beach Golf Link).



Àvec le retour des beaux jours, les éditeurs nippons mettent la dernière main aux simulations de golf qui, chaque année, envahissent les étagères des revendeurs de jeux à la même date. Trois produits concurrents devraient voir le jour à peu près en même temps. PGA Tour Golf d'Electronic Arts est une adaptation d'un programme existant pour micro-ordinateurs depuis des années. Rien de très nouveau ni de très original, à part peut-être une visualisation du terrain en 3-D surfaces pleines. Date de commercialisation prévue au Japon : juillet. Super Birdie Rush, qui devrait être disponible début mars chez Data East, est une simulation comme il en existe des dizaines. Limitée dans ses possibilités, d'une réalisation maladroite, elle ne devrait pas marquer les esprits si le jeu définitif est semblable à la version de développement qui m'a été montrée. Enfin, la seule simulation qui semble sortir un peu du lot s'appelle Pebble Beach Golf Link de T&E Soft, et sortira au Japon le 10 avril. Le jeu doit son nom au terrain de golf dont il reprend les parcours. Ceux-ci ont été fidèlement reconstitués et une série de digitalisations de bonne facture renforce le réalisme de cette simulation. La grande originalité de ce golf est de proposer une série de parcours le long de la mer ; on a parfois l'impression de jouer au milieu des flots ! Le programme propose une fonction 3-D réellement impressionnante. Elle mélange des images calculées (le décor et le sprite du joueur) avec des sprites (dessins des arbres, des nuages...). Rien de révolutionnaire dans la façon de doser ses coups ou de choisir son club, mais une excellente représentation du terrain, qui donne un effet de profondeur et de perspective inconnu jusqu'ici.



Rien de nouveau pour PGA Tour Golf, à part une représentation du terrain qui permet, en regroupant la ligne de commande en bas de l'écran, d'avoir une vue plus large du terrain.

Il est possible d'inspecter votre parcours en visualisant les creux et les bosses du terrain. (PGA Tour Golf)



Et dire que c'est sur une SFC qu'ils arrivent à faire de telles horreurs (Super Birdie Rush) !



Super Birdie Rush.



Sprites minuscules, visualisation du parcours problématique, une simulation qui a deux ans de retard sur ses concurrents (Super Birdie Rush).



SELECT FOR HELP

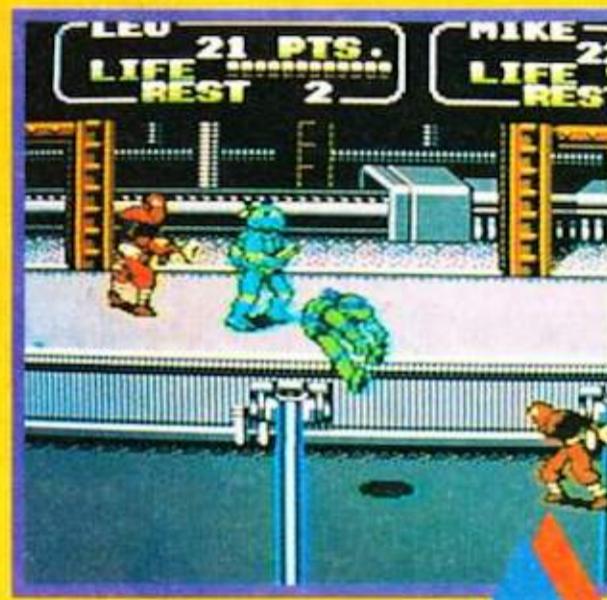
KONAMI



Salamander, Super Famicom.

Konami fait partie des grands éditeurs de jeux japonais qui doivent leur fortune au développement du jeu vidéo dans les années quatre-vingt. Mais contrairement à d'autres sociétés comparables, comme Taito ou Capcom, cette activité principale s'est accompagnée d'une série de diversifications dans des secteurs complémentaires.

La société a été fondée bien avant le boom des jeux vidéo puisque c'est en 1969 que Mr Kozuki crée sa société à Osaka (une des grandes villes du Japon, un peu au sud de Tokyo). En 1973, elle prend le nom définitif de Konami Industries. La première grande réussite de la société arrive en 1979 avec la mise au point d'un des premiers jeux vidéo, "The Astro-invaders". C'est l'époque des "Pong" et autres casseurs d'aliens, dans lesquels un pixel un peu plus gros que les autres (votre vaisseau ou votre raquette) doit abattre d'autres pixels (les extra-terrestres ou la balle) ! Konami réussit à exporter ce jeu aux Etats-Unis, une performance à



Teenage Mutant Ninja Turtles, NES.

une époque où le Japon n'est pas encore le paradis des jeux.

Ensuite, au fur et à mesure des succès commerciaux, la société grossit, ouvrant des filiales dans la plupart des villes du Japon avant de commencer son internationalisation. C'est tout d'abord aux Etats-Unis, avec la création en 1982 de filiales en Californie, puis à Chicago et à New-York. En 1984, Konami s'attaque à l'Europe avec l'ouverture successive d'un bureau à Londres et surtout d'une filiale à Frankfort, en Allemagne. Durant cette période, le capital passe de 45 000 francs (1973) à environ 364 500 000 francs (1986). De même, on peut illustrer la réussite de cette société par la croissance du nombre de ses

employés, actuellement 665 personnes au Japon, ainsi que par l'augmentation de son chiffre

d'affaires, qui passe de 9,4 billions de yens (1985) à 52 billions en 1992 !

L'activité première de Konami, celle qui pour le moment lui fournit les trois quarts de son chiffre d'affaires, est la création de logiciels. Il s'agit essentiellement de jeux vidéo, jeux d'arcade, jeux pour consoles ou pour ordinateurs. Konami développe principalement sur les consoles Nintendo, en accentuant tous les développements futurs sur la Super Famicom. Les meilleures ventes sur cette console ont d'ailleurs été Gradius III et Goemon Ganbarre ! Mais Contra Spi-



Monsieur Kagemasa Kozuki, le président de Konami.



Ganbarre Goemon, Super Famicom.

citer une ligne de logiciels éducatifs, dédiés à des ordinateurs typiquement nippons. La seconde activité majeure de la société concerne la gestion d'un réseau pour ordinateurs. Elle dépense temps et énergie pour développer ce genre de communication qui risque de lui donner, dans un futur proche, une avance certaine dans ce domaine. Pour se donner les moyens de ses ambitions, l'éditeur a créé son propre département de conception de circuits intégrés. Ceci lui permet de proposer des innovations "hard" dans les jeux d'arcade qu'il met sur le marché, en intégrant des composants plus puissants, plus rapides, permettant des effets spéciaux... De même, cela est très utile pour tous les jeux électroniques grand public que commercialise Konami.

Enfin, c'est la section Cross Media qui est chargée du développement et de la commercialisation de produits tournant autour du thème des loisirs et de la communication. Cela va des jeux électroniques à cristaux liquides à la réalisation de scénarios, en passant par la conception d'émissions de TV, l'édition de cassette vidéo ou de CD musicaux !



L'écran d'accueil du Konami Network, qui vous propose de télécharger un jeu, sa documentation, des informations générales!



Exemple de jeu électronique de Konami.

| KONAMI TOP FIVE : | |
|-------------------|----------------------|
| NES : | Teenage Mutant Ninja |
| | Bokudolakyula Kun |
| | Parodius Da |
| SFC : | Gambare Goemon! |
| | Gradius III |

STAR PARODIA



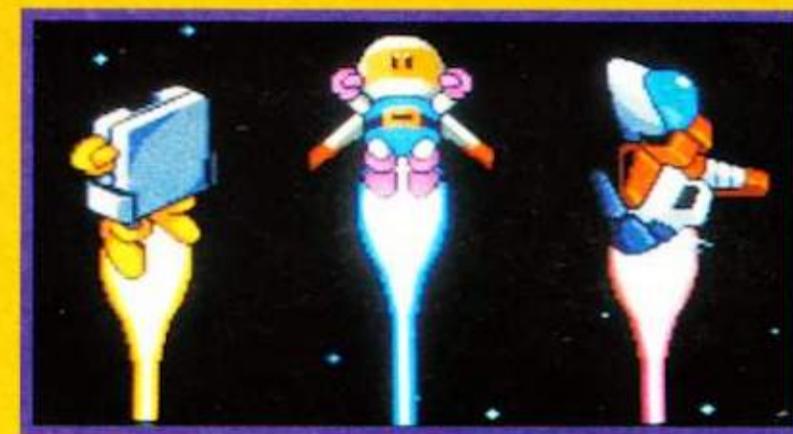
Choisissez votre héros !

Le premier niveau vous fera connaître d'étranges villes satellites, aussi belles que peu accueillantes.



Hudson Soft continue à démontrer avec brio son talent et à revendiquer haut et fort son titre de premier éditeur pour la PC Engine. La dernière "superproduction" sortie de ses ateliers s'intitule Super Parodia. Super, comme un jeu préparé depuis plusieurs mois (j'avais déjà vu une version jouable en septembre dans les locaux d'Hudson), peaufiné à l'extrême, aux graphismes splendides, éclatant de couleur et remplissant allègrement les centaines de Méga du SCD. Super également grâce à des prodiges d'animation sur la PC Engine : zoom de sprites, effets de mosaïque qui laissent peu à peu apparaître l'image, sprites de grandes dimensions... Je suis sûr qu'un de ces jours, les programmeurs de cette société vont réussir à nous concocter un "Mode 7" sur la PC Engine ! Et Parodia, comme une parodie des plus grands succès de l'éditeur. Vous pouvez, au début du jeu, choisir le personnage que vous souhaitez incarner : un jet, tout droit sorti de Super Star Soldier, une PC Engine ou encore un robot géant, qui ressemble étrangement à Bomber Man ! Délice aussi avec les différentes animations : le poisson-lune qui joue au tennis avec le projectile qu'il vous envoie, le bonhomme de neige qui confectionne des boules de neige avec lesquelles il tente de vous éliminer... La PC Engine peut envoyer comme projectile des disques compacts, le robot Super parodius est un shoot-them-up à la sauce Hudson. C'est-à-dire que vous allez retrouver les bonus dans tous les sens, les personnages mignons et colorés, les options vous permettant de jouer en temps limité (deux ou cinq minutes).

Un coup de CD ne pardonne pas, surtout de la part de la première console à avoir commercialisé un lecteur de CD Rom !



La présentation : un véritable dessin animé plein écran !



Un tir qui fait de la place autour de soi !



Le bonhomme de neige : un boss de fin de niveau.

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides
GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !



(*) Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU 180 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS NOUVEAU
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14

WONDER MEGA

UNE MEGADRIVE MEGA CD RECARROSSÉE



La Wonder Mega de Sega : peu de différences avec celle de JVC si ce n'est le prix...



Ce n'est pas une batterie électronique, ni un appareil à faire des crêpes, mais la Wonder Mega de JVC.

Nous vous avions parlé de cette console en exclusivité, il y a quelques mois. Elle est désormais annoncée officiellement. La Wonder Mega regroupe, dans un seul appareil, une Megadrive et un lecteur de CD Rom. Elle reprend ainsi le principe de la PC Engine Duo. A part son design nouveau, elle n'intègre techniquement rien de plus qu'une Megadrive et un Mega CD made in Sega. Commercialisée par JVC, l'entreprise de matériel électronique grand public qui a aidé Sega à mettre au point son lecteur de CD Rom, la Wonder Mega sera en vente au mois d'avril au Japon. Elle sera distribuée dans les points de vente Victor (JVC) à côté du reste du matériel grand public de la marque tel que des téléphones, des chaînes stéréo ou des téléviseurs. Mon petit doigt me dit que la Wonder Mega devrait sortir un peu plus tard, sous la marque Sega, à un prix plus abordable. Elle serait alors commercialisée par Sega dans ses réseaux habituels : les magasins de jouets et de jeux vidéo (pour plus d'infos sur la future stratégie de Sega en matière de CD Rom, voir la rubrique Bruits). La différence entre la Wonder Mega de Victor et celle de Sega ? A part le logo et la couleur de la

bordure du couvercle du lecteur de CD Rom, il n'y en a pas... Le prix de vente fixé par Victor est assez élevé puisqu'il atteint 82 800 yen (soit environ 3 726 F). Bien que la console soit vendue avec un package de cinq jeux (jeux de plates-formes, de réflexion, d'action de qualité très moyenne), elle reste très chère ! Espérons que les ventes décolleront : celles du Mega CD, après un début prometteur, ne sont pas des plus encourageantes !

WONDER MEGA ET MEGA CD

Les différences sont minces, voici les plus importantes. Plus orientée musique que le MCD, la Wonder Mega comporte à l'arrière une prise MIDI qui séduira particulièrement les musiciens et leur permettra de relier leur machine à divers synthés.

Pour rester dans le domaine musical, cette console comprend une touche qui renforce les basses comme tout lecteur de CD audio qui se respecte. Plus original, une fonction permet de la transformer en lecteur-karaoke (nom japonais d'une mode et d'un appareil qui permet de chanter des chansons connues en vous accompagnant de

l'orchestration originale sur laquelle viennent se mixer les paroles que vous lisez à l'écran). Le virus est en train de gagner les Amériques et la Vieille Europe ! La Wonder Mega utilisera pour cela des CD au format CD+G (que peuvent déjà utiliser les CD Rom de la PC Engine ou du MCD, mais sans la possibilité de mixer la voix sur la chanson). Deux micros peuvent être connectés.

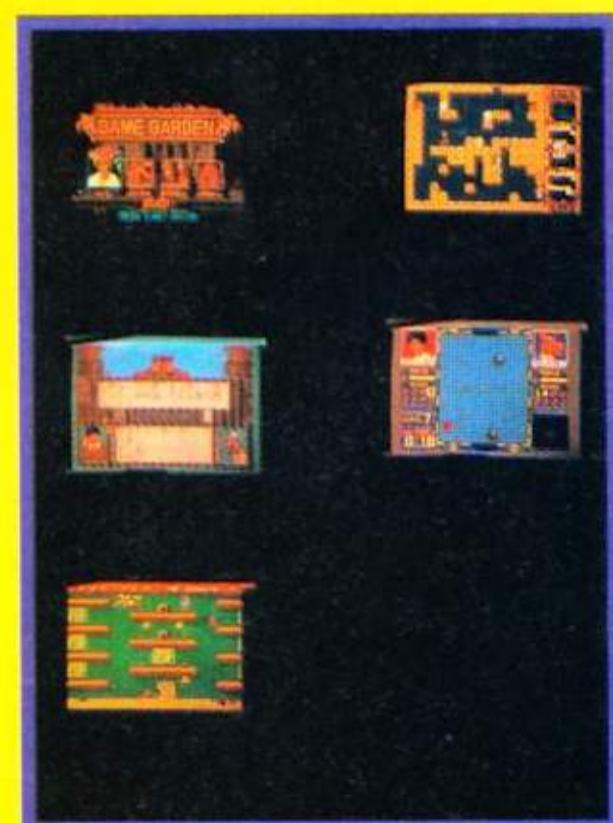
Autre différence : la présence, en plus de la traditionnelle sortie vidéo, d'une seconde sortie au format S-Vidéo, utilisée par les caméscopes nouvelle génération.

té de mixer des images et des sons digitalisés : on voit un tigre et on entend un enregistrement de sa belle voix de baryton ! Ce jeu comprend un quizz, des petits jeux d'action et de sport un peu simples et un jeu de réflexion. Problème : à moins de parler japonais, vous n'en tirerez pas grand-chose ! Enfin, je vous signale Wonder Dog, qui ne fait pas partie du package, un "petit" Sonic qui a le mérite de proposer des graphismes de qualité, traités dans un style BD.

Le package de cinq jeux (très moyens) réussira-t-il à faire passer la pilule du prix ?

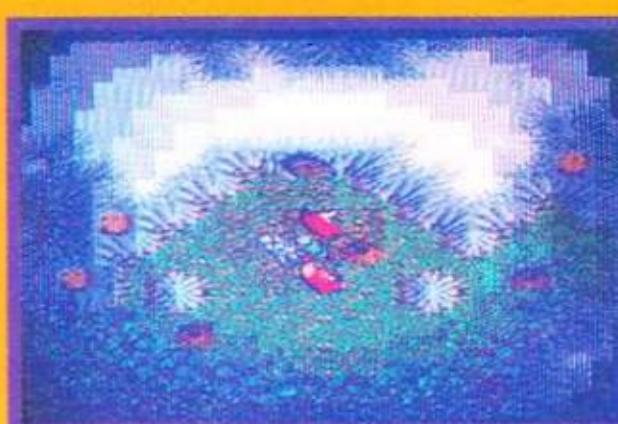
DES JEUX DECEVANTS

Le package comprend donc cinq jeux, qui donnent une impression de "petits jeux", un peu bâclés. Dans le style plates-formes, Flicky et Pyramid Magic ne laisseront aucune trace dans l'inconscient du joueur moyen. Sur une NES, ils auraient fait un malheur, sur MCD, ça frise l'escroquerie (heureusement qu'ils sont livrés avec la machine) ! Paddle Fighter est un jeu d'adresse, sorte de Shuffle-puck Café en plus évolué ; marquant mais pas inoubliable... Game Garden, à vocation éducative, comporte quelques aspects intéressants comme la possibili-



ULTIMA VI

PONY CANYON • (SFC) • AVRIL • JAPON



Devant le bas de la montagne, vous découvrez l'entrée d'un souterrain. Et c'est reparti pour une exploration en règle !



L'entrée d'un pont qui vous conduira à une ville où vous pourrez refaire vos forces, acheter de nouvelles armes ou glaner de précieux renseignements.



Enfin la sortie !

La quête de l'Avatar se poursuit sur console Super Famicom. Ce jeu de rôle, qui est certainement l'un des plus connus sur micro, de l'Apple II au PC, a été adapté avec succès. On retrouve des écrans identiques aux graphiques VGA de la version PC. Les aventures de votre bande d'aventuriers sont vues de haut, en perspective. Ce système permet d'avoir une représentation réaliste des personnages et de leur environnement (forêts, montagnes enneigées, villages...) mais également d'obtenir une vision simple et claire en cas d'exploration des divers donjons. Et comme vous passez la majeure partie de la quête à vous promener dans ces donjons, cela vous sera utile ! Système de jeu et scénario sont très proches de la version originale. Bientôt dans toutes les bonnes charcuteries de France et de Navarre !

LE JAPON EN DIRECT

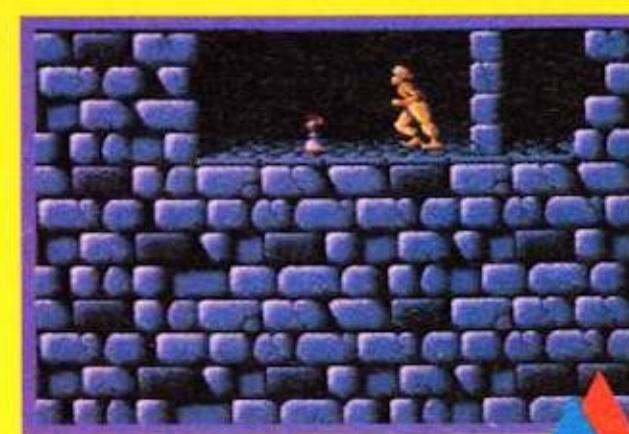
PRINCE OF PERSIA

Orage ! ô désespoir ! ô programmeurs ennemis ! N'ai-je donc tant attendu que pour cette infamie ! En effet, à l'annonce du développement de Prince of Persia sur Super Famicom, tous les espoirs étaient permis et les cœurs des milliers de fans de ce jeu se sont mis à battre ! Puis, les premiers problèmes sont apparus. La préversion que m'avait montrée Broderbund était catastrophique. La version Apple II transcodée sur SFC ! Le développement a alors été confié à une autre société américaine et de nouveau, l'espoir, tel le Phenix, renaquit. Hélas ! trois fois hélas ! ils ont bousillé le jeu !

Les graphismes sont splendides et exploitent toutes les capacités de la machine. De même, l'environnement sonore est excellent. L'animation est fluide et très détaillée. "Qu'est-ce qui cloche ?", me demanderez-vous. La maniabilité, mon bon, la maniabilité ! Elle est... comment pourrais-je la caractériser sans me faire censurer par la rédaction ? Elle est... définitivement nullissime. Pour s'arrêter, votre prince met dix minutes. Il doit d'abord terminer sa course, puis se retourner ! Lorsqu'il saute, impossible de contrôler de façon fiable son point de chute, etc. Bref, c'est beau, c'est grand mais ce n'est pas amusant car le sprite refuse obstinément d'exécuter vos volontés ! Frustrant...



Les décors ont été particulièrement soignés.



Ces lampes magiques restaureront vos forces.

SUPER FAMICOM



Votre belle, prisonnière d'un sorcier félon, attend que vous voliez à son secours !

Tous les niveaux du château sont bousculés de pièges mortels !



KIC'S 91 OU L'AR



Voici donc à quoi ressemble la Kic's 91, une console, si l'on en croit sa taille et son prix, une machine d'arcade par ses spécifications.

On vous l'a assez répété : le Japon est le paradis des jeux vidéo ! Et pas seulement celui des consoles. Les jeux d'arcade sont aussi populaires, sinon plus. Les salles d'arcade, appelées Game Center, y fleurissent à tous les coins de rue et ne désemplissent pas de midi à minuit. C'est sans doute la raison pour laquelle une société nipponne, KIC, s'est lancée dans un juteux marché : la commercialisation d'une machine d'arcade pour le prix et la taille d'une console !

Son dernier modèle, la Kic's 91, ressemble à une grosse boîte rectangulaire d'une quarantaine de centimètres de long sur une quinzaine de centimètres de large. Sur le dessus, deux joysticks de qualité professionnelle et une série de boutons, lesquels résistent aux tortures habituelles que tout joueur impose à sa machine d'arcade préférée ! On trouve également une série de touches, dont certaines reprennent les options traditionnelles des coin-up, alors que d'autres proposent des options réservées jusqu'ici à certains joysticks pour consoles ! Parmi les fonctions classiques, on trouve les boutons "One Player" et "Two Players" ainsi que celui des crédits. En effet, la Kic's permet de s'adjuger des crédits infinis. On retrouve ainsi le

même problème que sur la Neo Geo : pour profiter pleinement d'un jeu, le joueur doit être capable de résister à son envie de le finir en se rajoutant continuellement des nouveaux crédits, sous peine de le finir du



Vue arrière de la machine.

premier coup et d'en gâcher ainsi l'intérêt. Pour chacun des deux joysticks, on trouve également trois autres boutons-poussoirs surmontés d'une diode rouge. Ils correspondent aux auto-fire pour chacun des trois boutons de tirs. Ces précieux auxiliaires augmentent à la fois la durée de vie de votre index, soumis à rude épreuve dans certains jeux, et celle du bouton ! Enfin, dernière option : un bouton que l'on tourne pour varier la vitesse du jeu. Dans des shoot-them-up particulièrement difficiles, il arrive qu'on doive faire

Le port cartouche.



LA GAMME KIC'S 91

Deux modèles existent. Le premier comprend six boutons pour chaque joystick. On peut ainsi jouer à certains jeux qui nécessitent plus de trois boutons, comme le célèbrissime Street Fighter II ! La deuxième version n'en comporte que trois par joystick. D'autre part, trois versions existent qui comportent des sorties vidéo différentes. La première, la version A, est fournie avec un câble qui lui permet d'être connectée sur un téléviseur NTSC avec une prise "trois jacks" (un pour la vidéo et deux pour le son stéréo). Son coût : 35 000 yen soit à peu près 1 435 francs. La version B (prix : 29 000 yen, environ 1 189 francs) possède un câble vidéo pour la connecter à un moniteur RGB. L'idéal consiste en un moniteur multiscan qui se calera automatiquement sur la fréquence de la Kic's 91. Enfin, la version C est vendue avec les câbles des deux versions précédentes. Elle est commercialisée à 38 000 yen (1 158 francs environ).



ACHETER UNE KIC'S 91 AU JAPON

C'est tout à fait possible. Mais vous devez posséder un minimum de renseignements. Tout d'abord, certains jeux d'arcade sont interdits à l'exportation. Bien que je ne pense pas que les douaniers installent la Kic's 91 pour lancer une plaque afin de vérifier s'il ne s'affiche pas l'interdiction d'une vente en dehors du Japon sur la page écran, c'est une chose à savoir. Vous pouvez très bien acheter en France vos plaques de jeu auprès d'importateurs qui fournissent les salles d'arcade. Vous trouverez leurs adresses dans les pages jaunes du Bottin de votre ville à la rubrique Matériel de jeux électroniques-divertissement. Cependant, les prix des plaques en France et au Japon n'ont rien à voir. Au Japon, il y a tout un commerce de particuliers possédant des Kic's 91 qui achètent et revendent des plaques. Les prix sont donc beaucoup plus bas qu'en France. Voici, à titre d'exemple, une liste de prix approximatifs :

| | |
|---------------------|---------|
| • 1941 | 3 700 F |
| • Heavy Unit | 450 F |
| • Magic Sword | 4 500 F |
| • Street Fighter II | 7 800 F |
| • ASO II | 750 F |
| • Super Contra | 1 900 F |

En gros, plus un jeu est bon, ou plus il est récent, plus il est cher. Les plaques se négocient le mois de leur sortie aux alentours de 10 000 francs. Les trois quarts des très bons jeux récents sont vendus entre 3 000 et 5 000 francs.

Voici une adresse à Tokyo qui pourra peut-être aider ceux qui veulent se procurer une Kic's 91. Il s'agit d'un magasin situé à Akihabara (quartier de Tokyo spécialisé dans tout ce qui est électronique et informatique).

METSUSE SANO / SHIGEMASA NARITA / 3-14-8 SOTO-KANDA / TUYODA-KU / TOKYO 101 JAPON

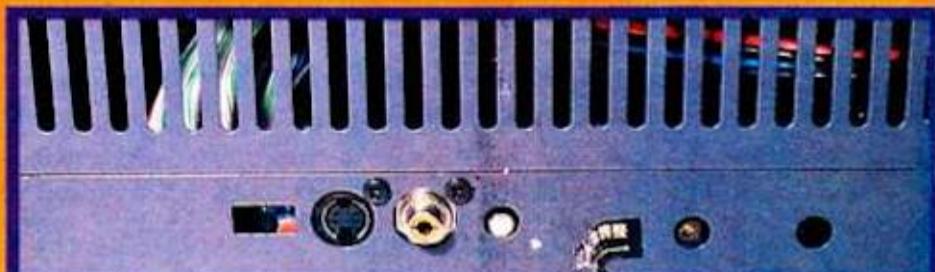
Vous pouvez essayer d'écrire à cette adresse en anglais et en majuscules, pour demander le prix, le coût du transport... Rien ne dit qu'on vous répondra, mais ça vaut la peine de tenter l'aventure !

CADE À DOMICILE !



On se croirait dans une salle d'arcade : tous les réglages sont disponibles.

face simultanément à tellement de projectiles et d'adversaires qu'on se fait abattre en quelques secondes, à moins d'avoir réussi à conserver une superarme pour faire de la place ! Avec ce petit gadget, on diminue la vitesse de défilement du jeu. Le scrolling devient alors extrêmement saccadé, mais



Les sorties vidéo sont situées à l'arrière de la machine.

on a ainsi le temps de voir arriver les obstacles et de réagir en conséquence. A l'intérieur de cette étrange machine se trouve toute l'électronique contenue dans les machines d'arcade les plus perfectionnées. La performance de KIC a été de tout caser dans un boîtier de cette taille. La Kic's 91 utilise la norme Jamma, mondialement utilisée par les éditeurs de jeux vidéo, qui lui permet d'être compatible avec les jeux des plus grands éditeurs : Sega (et même sa nouvelle série de jeux 32 bits), SNK, Taito, Capcom, Jaleco, Namco... Une série de câbles sort de la machine et doit être reliée à la "plaqué" (nom donné aux cartes électroniques sur



Les jeux se présentent sous la forme de plaques de circuit imprimé.

lesquelles est programmé le jeu) en faisant attention à utiliser le bon côté. Il ne reste plus qu'à connecter l'alimentation (110 volts) et à relier la machine à un téléviseur NTSC (norme japonaise) ou à un moniteur, et votre appartement se transforme en salle d'arcade !

SFC CD ROM OU LA BÉATITUDE DU JOUEUR COMBLÉ !

Depuis que la Super Famicom existe, les joueurs sont unanimes pour louer les nombreux avantages de cette console : graphismes enchantés grâce à une palette de 512 couleurs et une résolution de 512 x 448 pixels, capacités sonores étourdissantes, effets spéciaux (zoom, rotation...) et le fameux mode 7 ! Mais, généralement, après l'énoncé de toutes ces caractéristiques fabuleuses, on finit toujours par aborder le problème majeur de la console 16 bits de Nintendo : le ralentissement des sprites qui pénalise la plupart des shoot-them-up, d'une façon plus ou moins visible.

Et bien, sonnez clés à molette, résonnez moules à tarte ! C'est en mesure de vous révéler le scoop de l'année ! Le petit père Mario a enfin réagi à toutes ces critiques : le lecteur de CD Rom, qui devrait voir le jour à la fin de l'année, comportera un circuit spécial qui devrait corriger tous

les problèmes d'animation. De plus ce support permet de résoudre les problèmes de manque de place, lors des conversions des jeux d'arcades notamment, et est à même de proposer des bandes sonores d'excellente qualité.

Autrement dit, avec les futurs shoot-them-up sur SFC-CD Rom, on risque d'avoir des jeux parfaits, ou plutôt se rapprochant sérieusement de la perfection !

Voici un peu plus de renseignements sur le fonctionnement du lecteur de CD Rom pour la SFC. Le CD Rom comprendra en fait deux éléments.

Le lecteur, tout d'abord, sera constitué par les éléments mécaniques servant à la lecture des informations et leur transmission vers la console. Mais, à la différence de ses concurrents de Sega et de NEC, il comprendra une cartouche bien spéciale. Elle aura l'apparence d'une cartouche de jeu habituel et se placera dans

le port cartouche habituel. Elle sera indispensable pour le fonctionnement du lecteur. Elle contient notamment le système d'exploitation du lecteur CD Rom, permettra de sauvegarder des scores, des parties et, surtout, contiendra le circuit électronique pour corriger les problèmes d'animation. Celui-ci, baptisé SCCP (SFC CD Rom Co Processeur), est un co-processeur spécialisé 16 bits, tournant à 21 Mhz, c'est à dire beaucoup plus rapidement que le processeur principal de la SFC.

Par ailleurs, cette cartouche comprendra également le système en Rom (2Mbit, soit 256 Ko), une série de mémoire (4 Mbit, soit 512 Ko, de DRAM, la même quantité de Pseudo Static RAM et 256 Kbit de Static RAM). Enfin, un autre custom chip (circuit électronique spécialement conçu pour exercer une ou plusieurs tâches) servira à une foule de choses : décodage des informations

venant du CD Rom et concernant l'ADPCM, contrôle des canaux DMA, des buffers... Enfin, un circuit s'occupera des conversions analogique/digital.

Alors, le SFC-CD Rom, l'arme ultime du petit père Mario pour remporter la victoire contre Sonic et Cie ? L'avenir nous le dira.

Mais en tout cas, ce n'est pas le lecteur de CD Rom parfait. Je me suis laissé dire par des programmeurs nippons travaillant sur ce lecteur de CD Rom que les informations, notamment concernant les sprites, n'arrivaient pas toujours directement là où il le faudrait, qu'il y avait des passages inutiles par le micro-processeur central et qu'on perdait ainsi un temps précieux (en cycles/machine) !

Bref, une superbe machine en perspective, mais qui, au prix de quelques petites modifications, pourrait être encore meilleure !

Banana San

LE JAPON EN DIRECT

C'EST MOI MAITRE SEGA. TU VEUX FAIRE



ECLATER TON TALENT EN PLEINE LUMIERE?

MONTE DANS LE MEGATRAIN SEGA

PARTICIPE A

L'EURO CHALLENGE SEGA 92

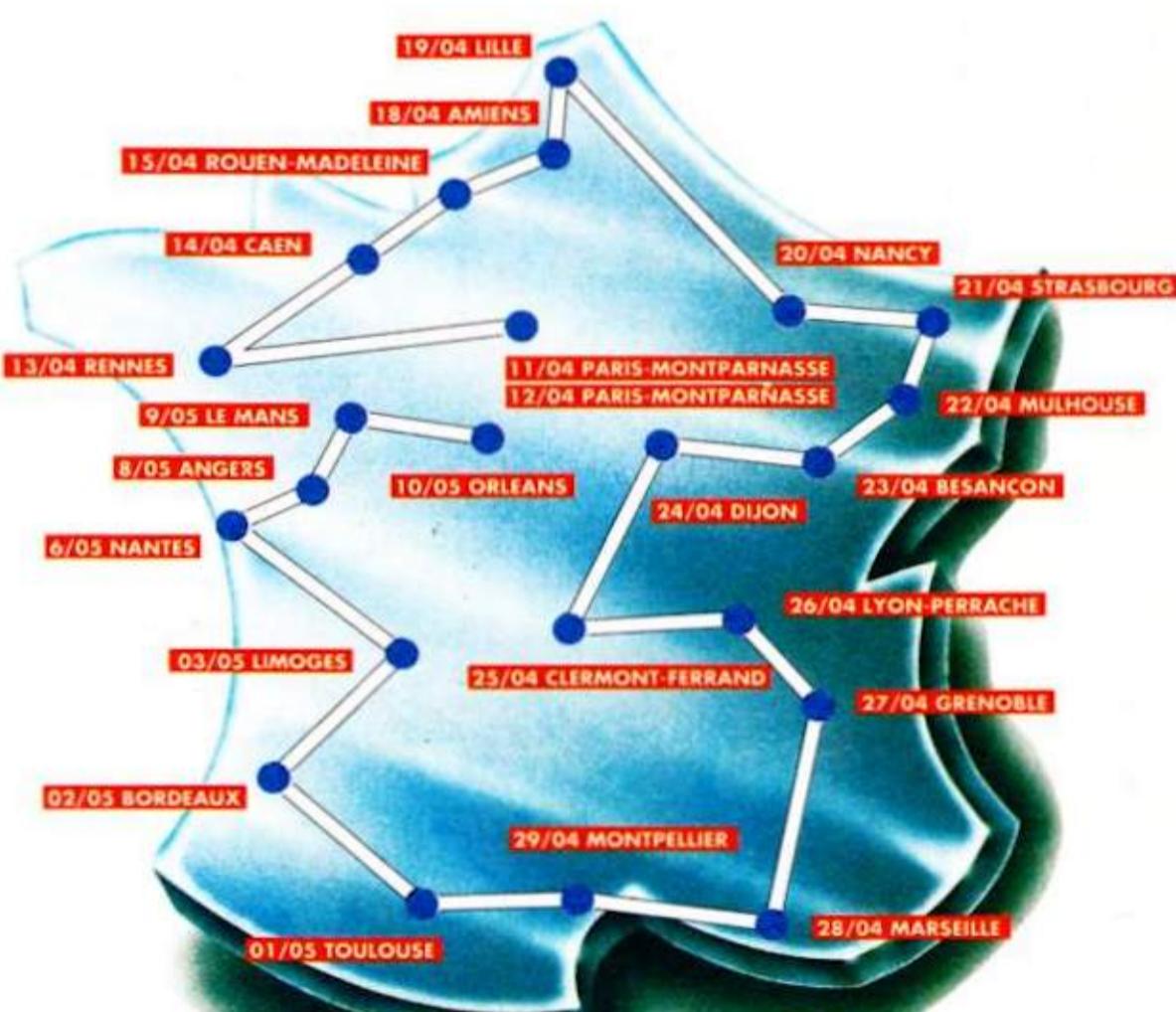
ET DECOUVRE

L'UNIVERS DE SEGA

Du 11 avril au 10 mai, le train Sega parcourt les 23 plus grandes villes françaises. Le train Sega c'est tous les jours :

- Des dizaines de concours de score (de 10 à 19 heures) sur deux grands jeux Sega : Monaco Grand Prix et Sonic sur Master System et Megadrive.
- Des milliers de cadeaux pour les meilleurs et une grande finale à Paris pour les gagnants de chaque ville.
- Pour le gagnant français : une super finale à Barcelone pour tenter de remporter le titre de champion d'Europe !
- La découverte du Mega CD et d'autres consoles et jeux encore jamais vus dont tu pourras profiter **jusqu'à 21 heures tous les jours.**

Si tu veux en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 Sega.



SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

QUELQUES CLES POUR DECHIFFRER VOS JEUX

美

Un des principaux problèmes que rencontrent les possesseurs de consoles de jeu concerne la langue japonaise, qui parsème souvent le jeu de signes cabalistiques. Voici quelques éclaircissements sur cette langue mystérieuse.

極上雑誌・極上雑誌・極上雑誌・雑誌

Pour les possesseurs de PC Engine, les cartouches, importées directement du Japon, posent de nombreux problèmes dès qu'il ne s'agit plus de shoot-them-up ou de jeu d'action. La langue japonaise va même jusqu'à rendre le jeu impraticable dans certains cas, notamment pour les jeux de rôle. La situation n'est guère plus brillante pour la Super Famicom ou pour la Megadrive. Dans le cas de la Super Nintendo, le rythme faible des sorties de nouveautés que nous proposait traditionnellement le tandem

Bandai/Nintendo a peu de chances de s'accélérer. Les vrais passionnés des jeux vidéo risquent alors, comme certains pionniers l'ont fait l'année dernière, de sauter le pas et de préférer une SFC made in Japan pour bénéficier des dernières nouveautés en import parallèle. La situation est la même du côté de la MD, bien que Sega France fasse plus d'effort pour ne pas sortir des jeux avec six mois, voire un an de retard ! Je connais des joueurs qui ont revendu leur MD française pour en acquérir une d'origine japonaise !

A cause des nouvelles puces qui empêchent d'intégrer une cartouche japonaise sur une console "française" MD ou SFC, ils ont préféré acheter console et cartouches venues du Japon ! Pour toutes ces personnes, la langue japonaise risque de poser tôt ou tard des problèmes.

Il existe trois alphabets en japonais. Ou plutôt, deux syllabaires et des idéogrammes (ou pictogrammes). Les syllabaires sont composés surtout de sons, c'est-à-dire pas seulement de lettres, mais de combinaisons

d'une voyelle avec une consonne. On trouve notamment A, I, E, U, O et les séries KA, KI, KE, KU, KO, SA, SHI, SE, TSU, SO, etc.

Suivant l'origine du mot, il sera retranscrit dans tel ou tel syllabaire. Les mots d'origine japonaise sont écrits en Hiragana et ceux d'origine étrangère en Katakana. C'est ainsi le cas de beaucoup de mots d'origine américaine qui sont utilisés dans les jeux vidéo.

Ceux-ci sont un peu déformés et il vous faudra parfois faire preuve d'un peu d'imagination pour retrouver le mot original.

Voici quelques exemples :

| | |
|--------------|---------------|
| GAMU | GAME (jeu) |
| BIDEO | VIDEO |
| LASERU | LASER |
| BOSU | BOSS |
| RAN | RUN |
| SELEKUTO | SELECT |
| LAIFU | LIFE |
| SUPA FAMICOM | SUPER FAMICOM |

Certains caractères servent à indiquer une prononciation différente : un TSU plus petit que les autres caractères indique un redoublement de la consonne qui suit. Un U après un O allonge ce O. Mais la plupart du temps, ce ne sont que des indications pour la prononciation que vous pouvez ignorer dans vos tentatives de traduction.

ひら が な
平仮名
HIRAGANA

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|-------|------|-------|------|------|------|-----|
| WA わ | RA ら | YA や | MA ま | PA ぱ | BA ば | HA は | NA な | DA だ | TA た | ZA ざ | SA さ | GA が | KA か | A あ | |
| | RI り | | MI み | PI ぴ | BI び | HI ひ | NI に | | CHI ち | JI じ | SHI し | GI ぎ | KI き | I い | |
| | RU る | YU ゆ | MU む | PU ふ | BU ぶ | FU ふ | NU ぬ | | TSU つ | ZU ず | SU す | GU ぐ | KU く | U う | |
| | RE れ | | ME め | PE ぺ | BE べ | HE へ | NE ね | DE で | TE て | ZE ぜ | SE せ | GE げ | KE け | E え | |
| N ん | O を | RO ろ | YO よ | MO も | PO ぽ | BO ぼ | HO ほ | NO の | DO ど | TO と | ZO ぞ | SO そ | GO ご | KO こ | O お |



SUPERVISION

**ENFIN UNE CONSOLE
PORTABLE
A MOINS DE 350F.*
AVEC UN ECRAN
GEANT 6X6 cm.**

**ET DES CARTOUCHES
DE JEUX A PARTIR DE 99F.****

**BIENTOT 40 JEUX POUR
S'ECLATER EN VACANCES!**



* 349 F prix public TTC conseillé (Au 1er Mai 1992, disponible à cette date)

** de 99 à 149 F prix publics TTC conseillés



AudioSonic

SUPERVISION est distribué par AUDIOSONIC France 103-115 rue Charles MICHELS BP 99-93203 St DENIS Cedex 1

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés.

Vous devrez également vous méfier : certains sons n'existent pas en japonais. Deux sons différents pour une oreille occidentale seront perçus d'une façon identique par un Nihonjin (Japonais). Ainsi le R et le L sont-ils un seul et même son pour le Japonais. Très souvent, il vous faudra traduire les RU, RA, RO... par LU, LA, LO...

De même, les BA, BI, BE... seront à transformer en VA, VI, VE de temps en temps.

Les Kanjis sont un système d'écriture importé de Chine. Un dessin stylisé représente un concept, une idée. En lisant un Kanji, on ne comprend pas tou-

| 片仮名 KATAKANA | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|-----|----|----|---|
| WA | RA | YA | MA | PA | BA | HA | NA | DA | TA | ZA | SA | GA | KA | A |
| ワ | ラ | ヤ | マ | パ | バ | ハ | ナ | ダ | タ | ザ | サ | ガ | カ | ア |
| | RI | | MI | PI | BI | HI | NI | | CHI | JI | SHI | GI | KI | イ |
| | RU | YU | MU | PU | BU | FU | NU | | TSU | ZU | SU | GU | KU | ウ |
| | RE | | ME | PE | BE | HE | NE | DE | TE | ZE | SE | GE | KE | エ |
| N | RO | YO | MO | PO | BO | HO | NO | DO | TO | ZO | SO | GO | KO | オ |
| ン | ロ | ヨ | モ | ポ | ボ | ホ | ノ | ド | ト | ゾ | ソ | ゴ | コ | オ |

jours un mot précis mais un sens global. Il en existe beaucoup (trop !). Il faut en connaître à peu près deux mille pour être capable de lire un journal japonais. Chacun d'entre eux se prête à plusieurs lectures (japonaise et chinoise). Un même Kanji se lira de façon totalement différente sui-

vant sa position, c'est-à-dire selon les Kanjis qui le suivent ou le précédent, mais aura le même sens.

Cela peut paraître extrêmement compliqué. Ça l'est. Mais s'il est difficile de bien lire ou parler le japonais, traduire

quelques mots est à la portée de n'importe qui.

Bien souvent, une simple lecture attentive de quelques Katakana sur un écran de jeu ou dans un manuel permet d'aider à comprendre globalement les commandes ou les actions à effectuer.

prototypes dans ses cartons. Le plus puissant, à base d'un 486 dont nous vous avions parlé le mois dernier, risque d'être abandonné à cause d'un coût de production trop élevé. Le dernier projet en date inclurait deux microprocesseurs 16 bits 68 000 de Motorola, soit 32 bits en tout.

Enix a réalisé une version européenne d'Actraiser légèrement différente du jeu original, ainsi que de la version américaine. Le jeu sera en anglais mais surtout laissera la possibilité au joueur de ne jouer qu'à la partie arcade, comme un banal shoot-them-up, ou au jeu complet incluant les séquences d'arcade et celles de simulation. Enix est ainsi la première compagnie à faire un effort particulier envers le Vieux Continent.

Les prochains jeux Capcom sur Super Famicom seront les adaptations des jeux d'arcade de Breath of Fire de Master of Monster. Sur Game Boy, on devrait pouvoir jouer à Bionic Commando. Et enfin, pour les heureux possesseurs du X68000 de Sharp, Final

Fight vient d'être annoncé sur leur machine préférée !

Sega a l'air d'avoir des gros problèmes avec la licence d'Ayrton Senna pour Super Monaco GP II. Le jeu est fini et assez bien réalisé. Sega attend que les histoires de gros sous soient réglés pour le commercialiser.

Trois sociétés bossent actuellement sur la Play Station au Japon. Trois, ça n'est pas beaucoup mais comme pour le moment, c'est le flou artistique du côté des spécifs de la console qui changent tous les trois jours, la plupart des développeurs préfèrent attendre que les choses se stabilisent un peu.

L'année 93 porte chez Sega le nom de code d'"année de la revanche du retour du fils de la suite". En effet, le numéro deux du jeu vidéo nous concocte une série de petites merveilles portant les doux noms de Mickey Mouse II, Street of Rage II, Sonic II, Spider-Man II...

BRUITS

Sega devrait sortir un nouveau Mega CD à la fin de cette année, proche du Mega CD actuel. La principale différence résidera dans son prix. Il sera nettement moins cher afin de pouvoir concurrencer le SFC-CD Rom de Nintendo. Pourquoi attendre aussi longtemps pour rectifier le tir ? Il semble qu'au départ la société Sega ait fixé le prix du MCD à un niveau très élevé, persuadée que Mario ne sortirait pas le sien avant la fin de 1993. Sans concurrence réelle, si on excepte le CD Rom de NEC. Sega pouvait espérer vendre son lecteur très cher et, peu à peu, baisser le prix jusqu'à l'apparition du concurrent. Sega espérait ainsi gagner beaucoup d'argent et en même temps prendre une part décisive du marché des CD Rom. Mais

patatras ! Le petit père Mario qui voit que Sega ne se débrouille pas trop mal, notamment en Europe et aux USA, annonce qu'il avance la date de sortie de son CD Rom. Panique chez Sega, d'autant plus que les ventes ne sont pas excellentes, après un boom début décembre. Le MCD va devenir très cher par rapport à son concurrent. Mais Sega ne peut pas baisser le prix immédiatement car les Japonais qui ont acquis l'engin il y a à peine quelques mois vont avoir l'impression de s'être fait avoir. Sega attend donc décembre prochain, soit à peu près un an après sa sortie, pour opérer une baisse de prix importante en douceur, avec l'introduction de ce MCD II.

Micropose est en train de réaliser une version SFC-CD Rom de son célèbre hit F15 Strike Eagle. Amateurs de simulation de vol, à vos Super Famicom !

Dernière rumeur en provenance du petit monde de la PC Engine. Hudson/NEC aurait plusieurs

DE MENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

POUR FETER L'OUVERTURE DE CES MAGASINS
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE*
pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON.
(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU à Lyon



MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse) . 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile/M° Havre Caumartin . Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU
180 M2

MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90

NOUVEAU

MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
à NICE

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

La Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567



MICROMANIA

5% de réduction

sur vos achats avec la Mégacarte qui
vous sera donnée GRATUITEMENT avec
votre prochain achat*

*Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

| CO 7 | T i t r e s | P R I X |
|------|-------------|---------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Nom _____
Adresse _____

Code postal _____ Ville _____ Tél. _____

SUIVEZ VOTRE
COMMANDÉ EN
DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| Date d'expiration / Signature : | | | | | |

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 20 F

Précisez Disk Cartouche Total à payer = F

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Lynx II Game Boy Megadrive Gamegear Séga Super Nintendo NES



99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

NEW

La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG
+ 1 manette de jeux

1290F



**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

**VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE
Garantie par le
constructeur**



MICROMANIA

LES HITS MEGADRIVE

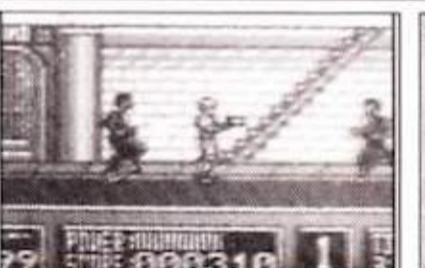
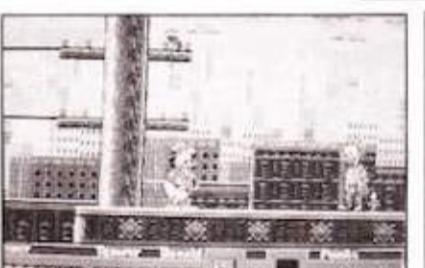
**3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS**

NOUVEAU

295F

**Le Remote
Controller
+ la Manette**
Manette sans fil permettant
de vous éloigner à 6 mètres
de votre console

**La Manette
seule 145F**



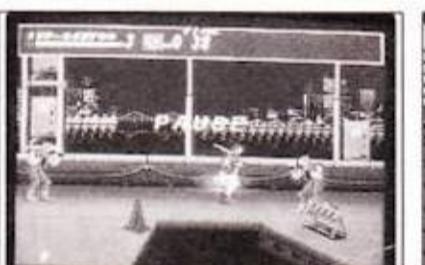
Road Rash 449F

DONALD DUCK Q.S. 449F

ROBOCOD 449F

Rolling Thunder 449F

John Madden 449F

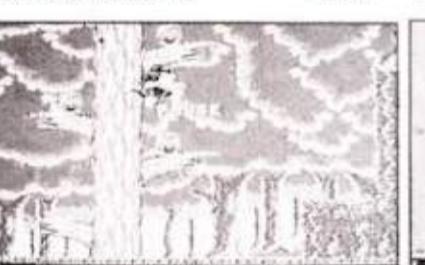


Golden Axe 2 449F

Street of Rage 449F

Lakers VS Celtic 449F

F22 Interceptor 449F



Thunderforce 3 475F

Super Monaco GP 449F

Mickey Mouse 449F

EA Hockey (Simulation) 449F

LES HITS MEGADRIVE

SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme) 449F
Mercs (Arcade) 475F
Joe Montana 2 (Foot Amér.) 395F
Shining and Darkness (Dungeons) 475F
Immortal (Action) 449F
Toe Jam and Earl (Arcade) 475F
Fantasia (Plateforme) 425F
Mario Lemieux Hockey 475F
Centurion (Stratégie) 449F
Phantasy Star 3 (Aventure) 475F
Shadow of the Beast (Action) 499F

Revenge of Shinobi (Kung Fu) 449F
Alien Storm (Arcade) 395F
El Viento (Arcade) 549F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot) 395F
Spiderman (Arcade) 449F
688 Attack Submarine 475F
Wrestler War (Sim. Catch) 395F
Street Smart (Arcade) 449F
Populous (Stratégie) 449F
Out Run 475F
J. Buster Boxing 395F



**Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT**

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX
MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F
CONTROL PAD MEGADRIVE 149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP. 99F
CONTROL PAD PRO 1 195F
CONTROL PAD PRO 2 125F
REMOTE CONTROL SEGA 369F

A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

| | | | | |
|-------------------------------|------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|------------------------------|
| Abbrams Battle Tank 425F | Decapattack (Arcade) 395F | Might and Magic 599F | PGA Tour Golf (Sim. Golf) 449F | Super Volleyball (Sim.) 395F |
| After burner 2 (Arcade) 449F | Devil Crush (Arcade) 499F | Midnight Résistance 449F | Shadow Dancer (Arcade) 449F | Turrican (Arcade) 299F |
| Alex Kidd (Plateforme) 325F | Dick Tracy (Plateforme) 425F | Miss Pacman (Arcade) 449F | Super Basketball (Sim.) 395F | Valis 3 (Arcade) 499F |
| Batman (Plateforme) 449F | Ghouls n' Ghosts 475F | Moonwalker (Arcade) 395F | Starflight (Espace) 499F | Vaport Trail (Arcade) 499F |
| Budokan (Arts Martiaux) 449F | J. Madden Football 449F | Musha (Arcade) 449F | Strider (Arcade) 475F | Wings of Wor/Gynoug 449F |
| California Games (Sport) 475F | Marvel Land (Arcade) 499F | Mystic Defender (Arcade) 395F | Super Thunderblade 395F | |

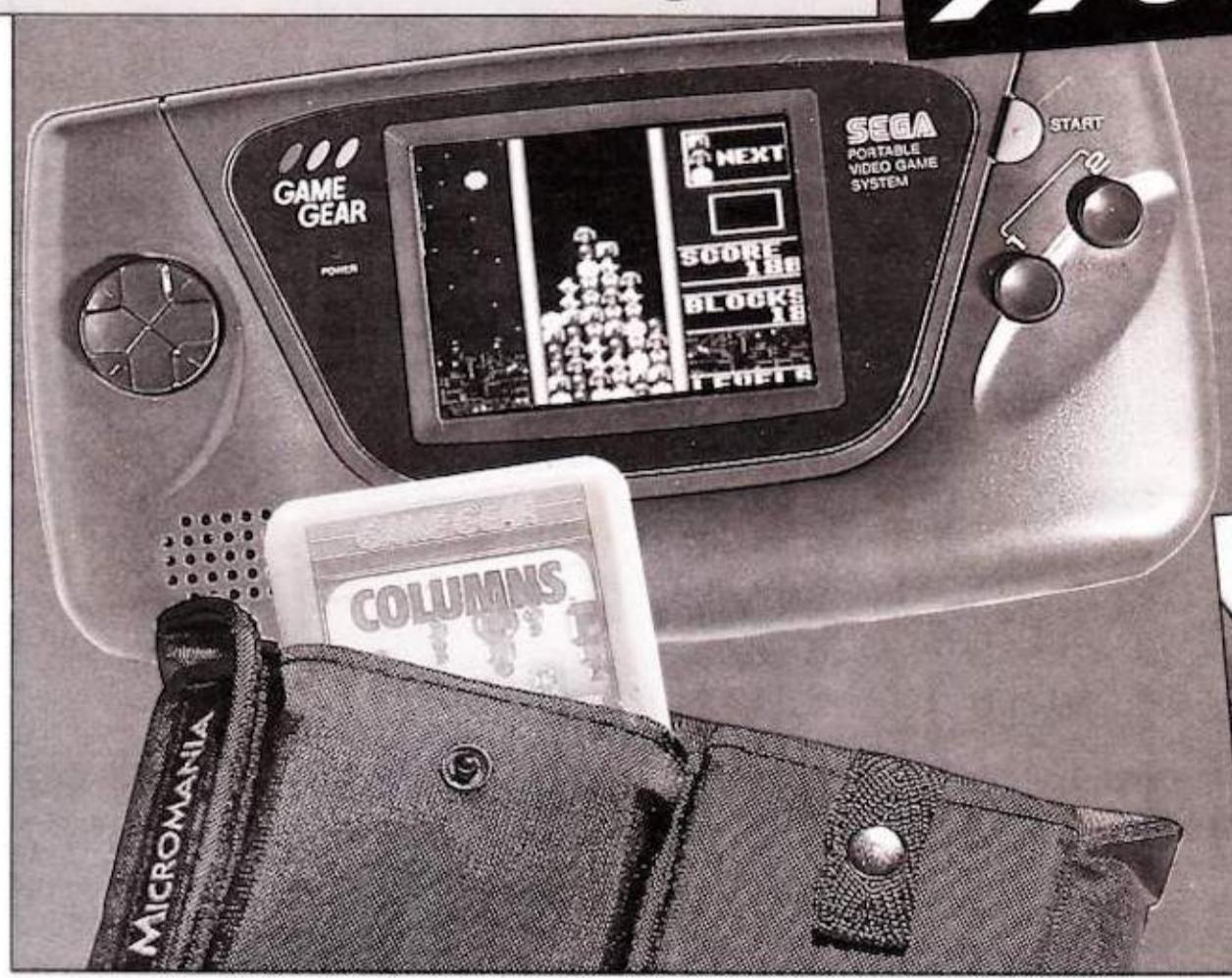
OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

MICROMANIA

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

990F



Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade) 245F
Sqwweek (Arcade) 245F
Woody Pop (Casse-Brique) 215F
Chase HQ (Arcade) 295F
Sokoban (Réflexion) 245F
Pengo (Labyrinthe) 215F
Heavy Weight Champion (Boxe) 295F
etc.

Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM GAMEGEAR
Utilisez tous les jeux Sega Master
System sur votre console Gamegear

195F



NOUVEAU

145F

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System/Gamegear en même temps).



TOP GAMEGEAR

| | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|------|
| NEW | NEW | 245F | 245F | 215F | 245F | 245F |
| NEW | NEW | 245F | 245F | 245F | 215F | 215F |
| NEW | NEW | 245F | 245F | 215F | 245F | 325F |
| 345F | 369F | 369F | 345F | | | |

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



NOUVEAUTES

Astérix 345F
Super Kick Off 345F
Flintstones 295F
Heroes fo Lance 369F
Out run Europa 369F
Laser Ghost 345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck 345F
Sonic Hedgehog 395F
Mickey Mouse Castle. 395F
Populous 369F
Moonwalker 395F
Mercs 395F
World Cup Italia 90 345F
Speedball 325F
Spiderman 395F
Sega Chess 395F
Wonderboy 3 395F
California Games 345F
Heavy Weight Champ. 325F
Golden Axe Warrior 345F
Double Dragon 395F
Bubble Bobble 285F
Super Monaco GP 395F
Pacmania 395F
Shadow Dancer 369F
Psycho Fox 325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter 149F
Aztec Adventure 149F
Bang Panik 149F
Black Belt 149F
Enduro Racer 149F
Fantazy Zone 1 149F
Gangster Town 149F
Ghost House 149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd

+ Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux 749F
CONTROL STICK SEGA 169F
RAPID FIRE SEGA 129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
CONTROL PAD SEGA 109F
ADAPTATEUR SECTEUR 175F
REMOTE CONTROL MS 269F
PRISE RVB 175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le
dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous
dévoile tout sur les jeux
dans l'émission

2 MEGADRIVES
A GAGNER
PAR SEMAINE

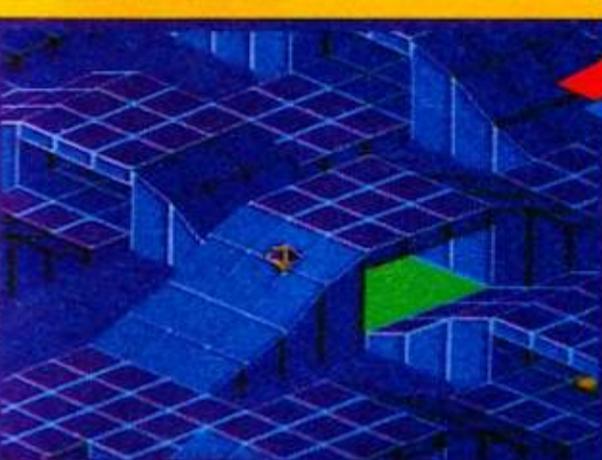


ASCII : LA VITESSE SUPERIEURE!



Spindizzy World : Vous dirigez la petite toupie capricieuse dans un monde aussi délirant que dangereux.

LE JAPON EN DIRECT



Spindizzy World : Les dénivellations s'enchaînent dans ces mondes où toute chute est fatale !

Wizardry

HEART OF THE MAELSTROM
Start game Select switch

Wizardry : De plus en plus de jeux de rôle gaijins (Drakken, Ultima, Wizardry...) sont adaptés aux consoles japonaises.

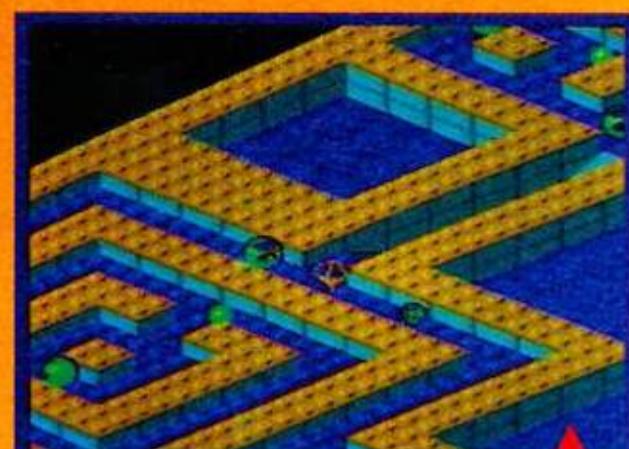
Wizardry : Vous pouvez choisir votre langue : anglais ou japonais. Malheureusement, pas encore de français !



Wizardry : Les trois quarts du jeu se déroulent dans des donjons.

ASCII, la filiale ludique d'un groupe de communication nippon, accentue sa présence dans le monde des jeux vidéo. Après avoir signé un accord avec Acclaim pour assurer la distribution sur l'Archipel de la version SFC de Smash TV, elle a annoncé deux nouveaux jeux pour 1992.

Le premier porte le nom de Spindizzy Worlds. Il s'agit d'une adaptation de la version Amiga d'un jeu d'Activision. C'est un jeu d'action au concept très proche de celui de Marble Madness. Vous devez guider une sorte de petite toupie à travers des mondes fantastiques. Chacun d'entre eux recèle des pièges différents. Il s'agit de trappes qui s'ouvrent sous vos pieds, de ponts qui basculent, de dalles aux propriétés contrariantes. De plus, les niveaux sont basés sur le principe du labyrinthe. Vous devrez suivre une série de couloirs étroits, de pentes extrêmes, en risquant à chaque instant une chute dans le vide ! Mais, attention ! vous n'êtes pas seul : une série de créatures aussi bizarres que dangereuses vont tout faire pour vous gêner. Les graphismes du jeu sont assez simples mais rendent parfaitement l'impression de 3D isométrique. Il est donc aussi aisément de se repérer que de contrôler sa trajectoire. La sortie du jeu est prévue au Japon pour le mois de juillet.



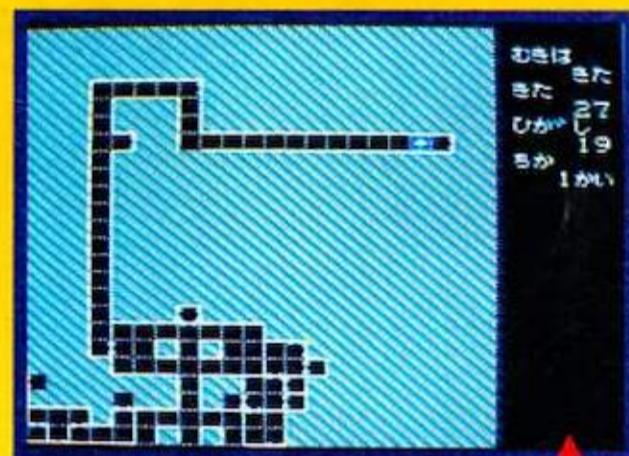
Spindizzy World : Le niveau Légo est un labyrinthe peuplé de Gloutons !



Spindizzy World : Ces photos sont tirées d'une version non définitive. Il reste encore à intégrer une zone regroupant les informations essentielles du jeu (nombre de vies, score...).



Spindizzy World : Il y a toujours un moyen de passer un obstacle mais il faut parfois le chercher longtemps.



Wizardry : Au fur et à mesure de votre progression, un plan se crée automatiquement.



Wizardry : Les graphismes ont été améliorés mais restent moins percutants que ceux de certains jeux concurrents.

Le second titre sur lequel travaille cette société n'est autre que le célèbre Wizardry V — The heart of the Maelstrom. Il est, avec Tetris, l'un des jeux qui peuvent s'enorgueillir d'être adaptés sur presque tous les ordinateurs et consoles de jeu. Les différents épisodes de Wizardry sont d'ailleurs une série culte pour les amateurs de jeux de rôle. Le principal intérêt du jeu vient de la sophistication du scénario et des énigmes. Malheureusement, les graphismes — même s'ils ont été retravaillés afin de ne pas faire trop pâle figure sur la Super Famicom — sont loin d'égalier ceux d'un jeu comme Ultima sur la même console ! De même, le concept est plutôt statique si on le compare à des jeux plus récents. Il possède pourtant certaines caractéristiques intéressantes, comme la possibilité de bénéficier d'un auto-mapping (au fur et à mesure que vous avancez, le programme trace automatiquement la carte de votre parcours). Autre option, qui sera fortement appréciée par les "gaijins" (étrangers, non-Japonais), la possibilité de choisir la langue dans laquelle s'afficheront les dialogues !

NOUVEAU

La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4

SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes

1490F

+ Le Super Scope

+ 1 K7 de 6 Jeux



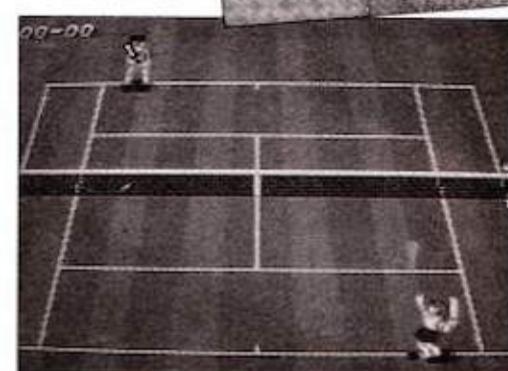
1290F

Super Mario 4



F ZERO

449F



SUPER TENNIS

449F



SUPER SOCCER

449F



SUPER R TYPE

449F



Les HITS SUR GAME BOY



Simpson 269F



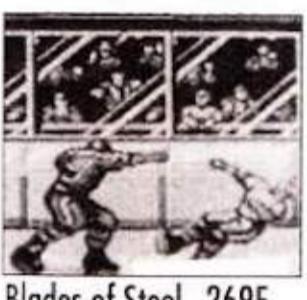
Duck Tales 285F



Gremlins 2 269F



Super Mario Land 225F



Blades of Steel 269F



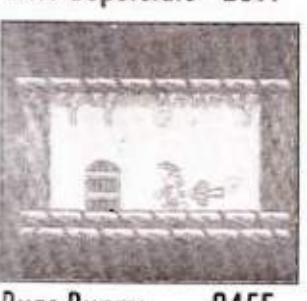
Double Dragon 2 269F



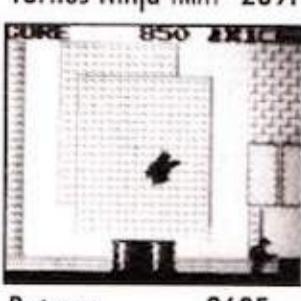
WWF Superstars 269F



Turtles Ninja TMHT 269F



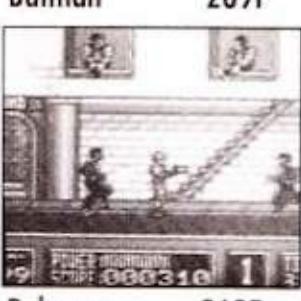
Bugs Bunny 245F



Batman 269F



Nintendo World Cup 225F



Robocop 269F

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER
CHAQUE SEMAINE

CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A
PARTIR DE 145F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



OFFRE SPECIALE
MICROMANIA

690F



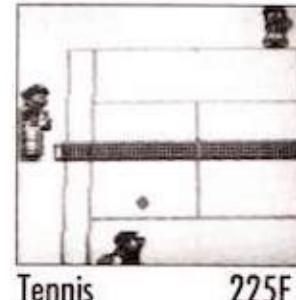
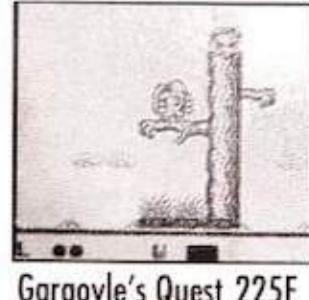
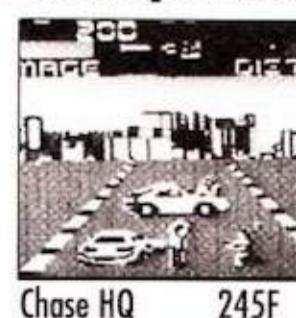
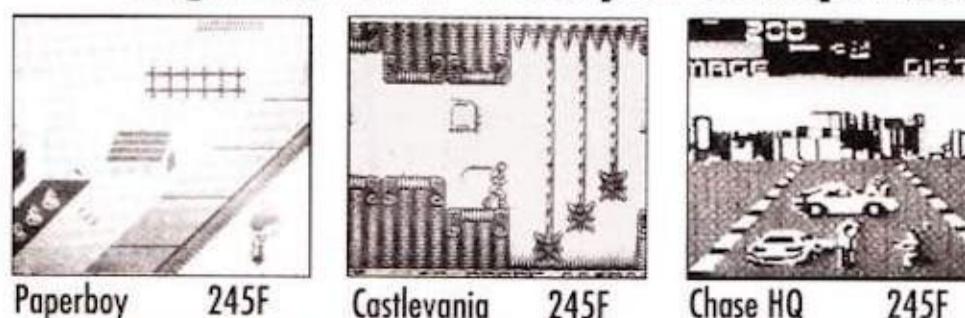
La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE
CATALOGUE GAME BOY !! Demandez-le dans les
magasins et en vente par correspondance.

TOUS LES AUTRES
ACCESOIRES DANS
NOTRE CATALOGUE
GAME BOY

LIGHT MASTER
175F Agrandit l'image et
vous permet de jouer dans le noir.



Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3
Et le dimanche vers 9h15
MICROMANIA
vous dévoile
tout sur les jeux
dans l'émission



**2 MEGADRIVES A
GAGNER PAR SEMAINE**

Game Boy est une marque déposée de Bandai/Nintendo - Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Important : les prix indiqués sont volontiers pendant le mois de la parution de ce magazine.

HOOK

GAME BOY
OCEAN



000250

Au bout d'une branche d'arbre, un serpent dans le dos, un fakir devant... Il faut être Peter Pan pour rester calme !



Sous les racines d'un des champignons géants de la Mine d'Or, un fantôme inquiétant.



0000000

Au début du jeu, Peter Pan ne vole pas, il saute seulement très haut. La preuve.

Hook, ou La Revanche du Capitaine Crochet, c'est à la fois un film de Steven Spielberg (voir encadré), un jeu sur Super Famicom (voir preview Japon) et une cartouche Game Boy (voir la page que vous êtes en train de lire).

Un tel déploiement de forces n'est pas surprenant : le scénario du film est lui-même étonnamment ludique et chaque scène évoque déjà la phase de jeu qui en sera tirée. Pirates, épreuves, fée, acrobaties, combats, il y a tout ce qu'il faut dans Hook (le film) pour faire un bon jeu d'action ou d'aventure. Sur Game Boy, c'est l'option action qui a été retenue.

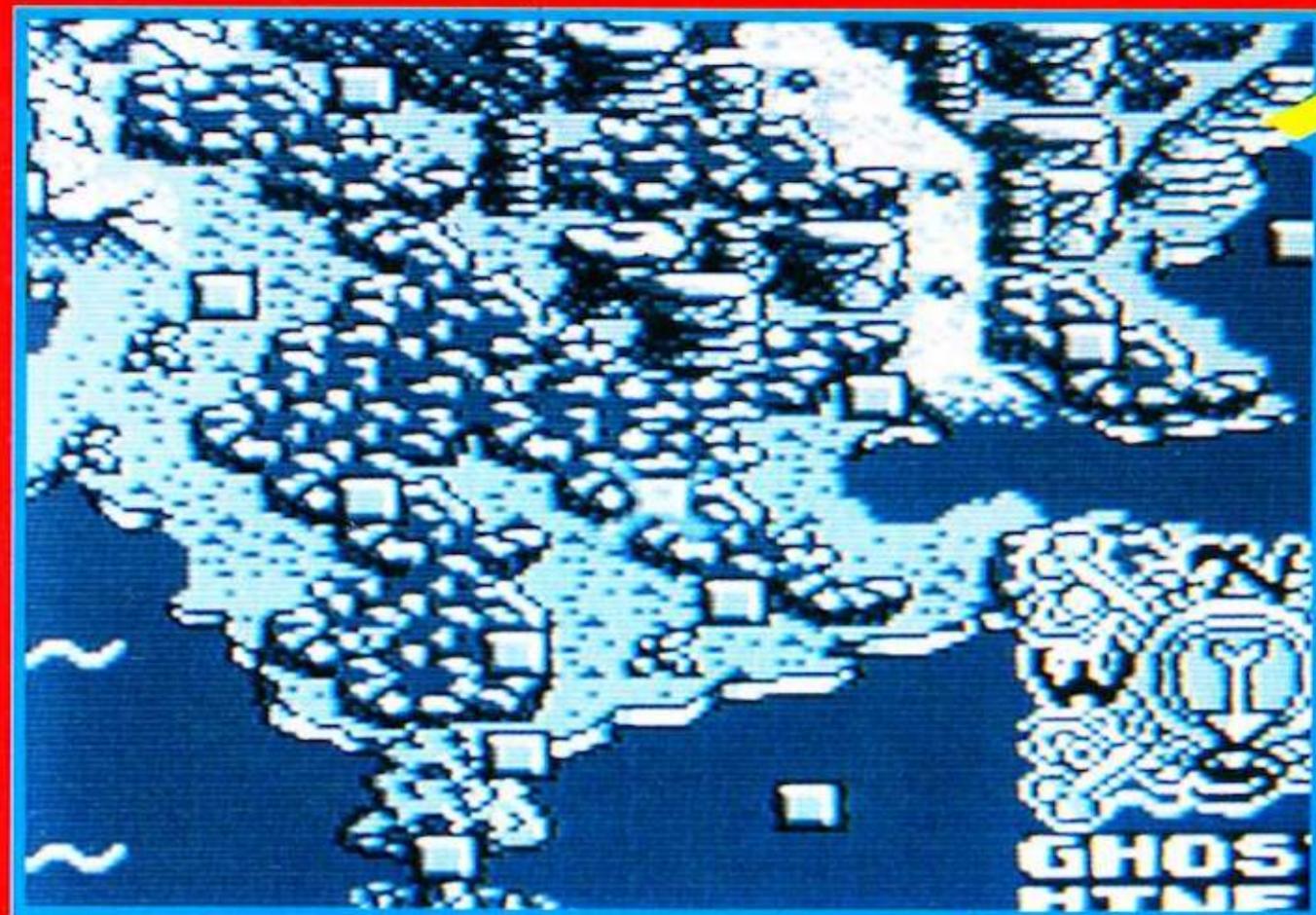
Vous vous retrouvez donc au Pays de Nulle Part sous les traits de Peter Pan. Comme dans le film, vous allez devoir retrouver vos enfants et les arracher aux griffes... non, au crochet du redoutable Capitaine Hook (Crochet pour les intimes).

La carte du Pays de Nulle part ne vous offre initialement que deux destinations : la Mine d'Or ou la Forêt des Pirates. Là comme ici, il s'agit de plates-formes, de sauts et de combats. Seule différence, vous êtes sous terre dans la mine ou vous vous baladez à la plus haute cime des arbres dans la forêt. Le principe de jeu est résolument banal, mille fois vu, mille fois reprogrammé. Heureusement, quelques trouvailles rompent cette routine : un somnambule difficile à éviter, un curieux fakir en lévitation, un champignon sauteur, des singes grands lanceurs de peaux de bananes... Le graphisme suit ces extravagances bien normales au Pays de Nulle Part, et l'animation suit le graphisme : un tout cohérent, bien conçu. Quant à la jouabilité, elle nous a semblé honnête : si Peter Pan marche et saute bien, ses combats au corps-à-corps nous ont paru utiliser une bien approximative gestion des collisions... Défaut d'eprom non fini ? La suite nous le dira...

Un affrontement à l'épée semble se préparer... Le graphisme des deux personnages est précis. L'animation est également assez fine et décomposée.

Des échelles de corde permettent d'escalader les feuillages de la Forêt des Pirates.





La carte du Pays de Nulle Part. Les carres indiquent les lieux importants à visiter. En fait, les niveaux.



Passer sous le fakir est la meilleure solution. Mais voici à droite une cascade qui risque d'emporter Peter Pan...



LA REVANCHE DU CAPITAINE CROCHET



Voici un cadre américain, la quarantaine, complètement surmené, toujours sollicité par son téléphone portable, qui ne s'occupe plus de son épouse et de ses enfants. Alors qu'il rend visite à la femme qui autrefois l'a recueilli (il est orphelin), ses deux enfants disparaissent en pleine nuit ! Sur la porte, fixé par une épée, un parchemin signé de la main (restante) du capitaine Crochet : "Cher Peter, tes enfants t'attendent..."

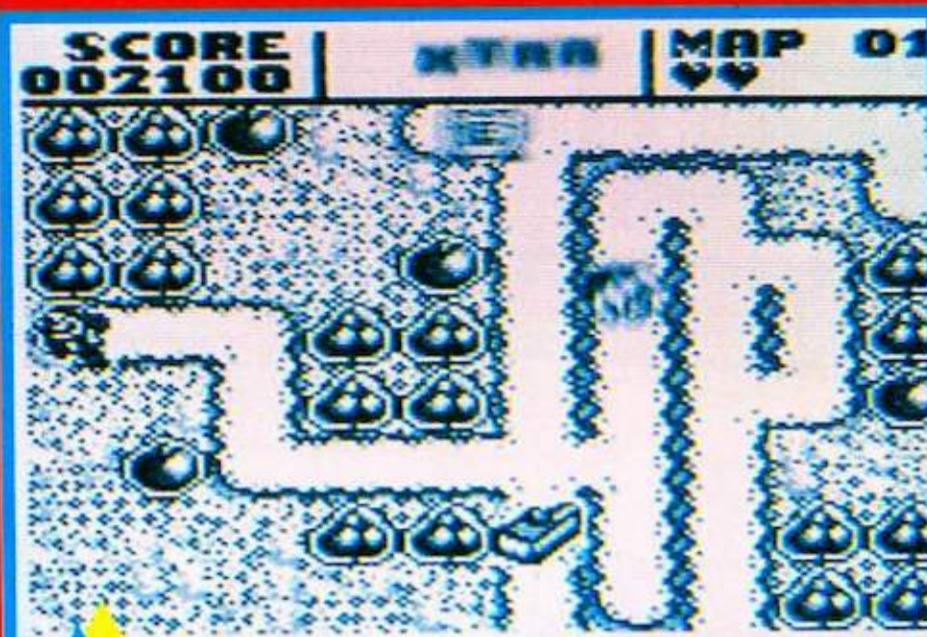
En fait, ce cadre stressé et simultanément un peu bedonnant est... Peter Pan ! Bon sang, mais c'est bien sûr ! Seulement, il a un peu vieilli, il a tout oublié, et la très sexy fée Clochette qui l'emmène au Pays de Nulle Part a bien du

mal à le persuader de la réalité de cette fable ! Le vieux Peter Pan doit donc réapprendre à voler et à pousser son cri, seul moyen de vaincre le capitaine Crochet qui détient ses enfants (loin de les maltraiter, il les gâte plutôt). Comment effectuer ce miracle ? Peter Pan doit avoir une "pensée heureuse"... On attend... On attend... "Je suis père !" Oui, c'est la pensée heureuse ! Peter Pan est de retour !

Après cela, le capitaine Crochet n'a plus qu'à bien se tenir. Peter Pan récupère ses enfants, revient dans notre monde avec eux, retrouve sa femme, et redevient un cadre, un peu moins stressé mais tout autant père et bedonnant. Quelle belle histoire !

MR DO

GAME BOY
OCEAN



Beau réseau de chemins creusés par Mr Do ! Un bonus "part de gâteau" vient d'apparaître au centre de l'écran. Notez, en haut de l'écran, les lettres "XTRA". Si Mr Do réussit à écrire complètement "EXTRA", il gagne une vie supplémentaire. On obtient les lettres en détruisant certains ennemis.

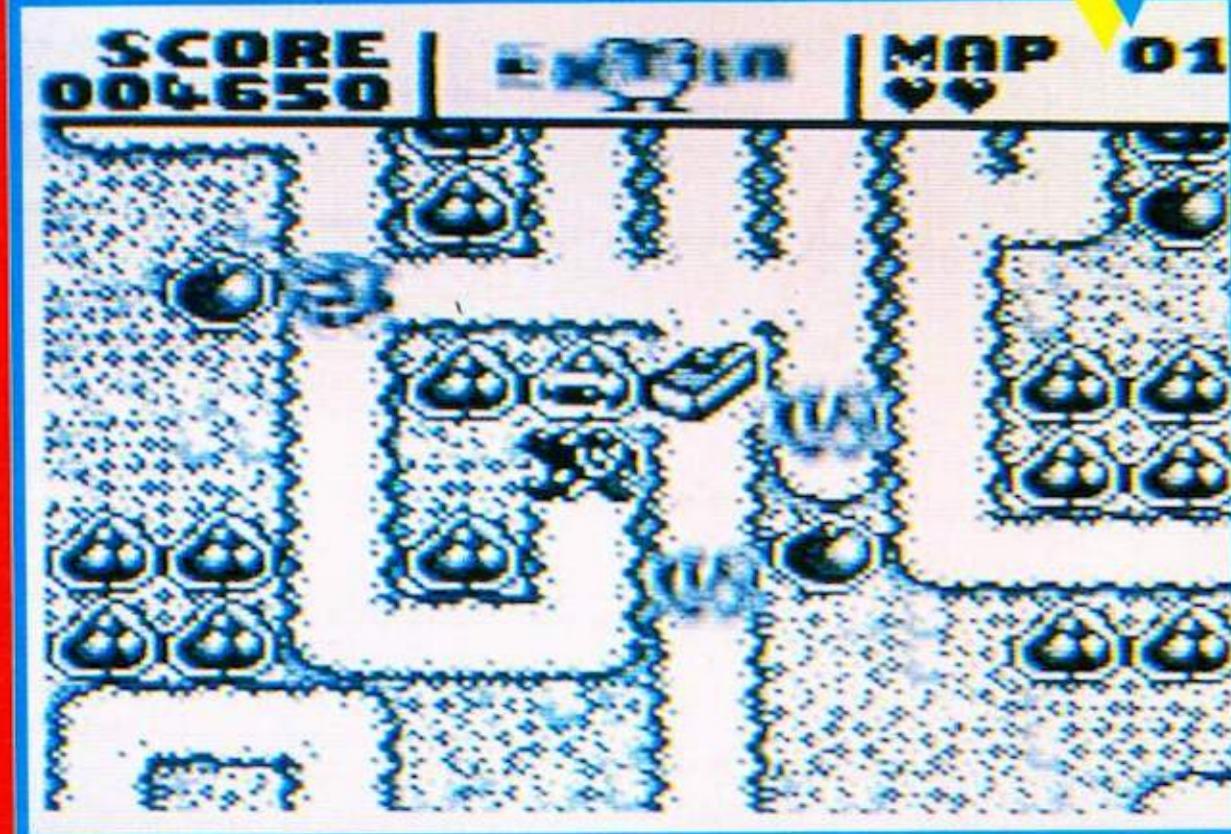
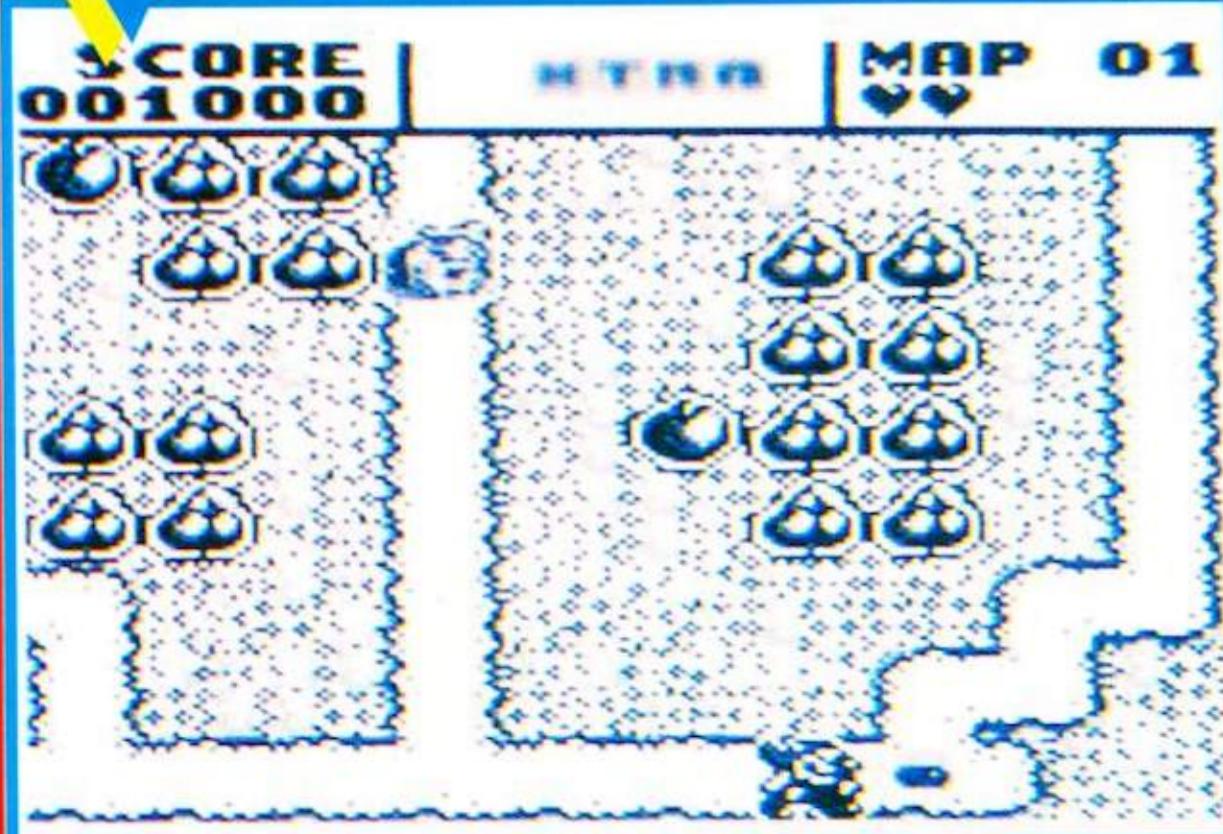
Un monstre dans le chemin au centre de l'écran. Mr Do, en bas, s'affole et lance sa fameuse bille... en vain! A côté des cerises, au centre de la pelouse, vous voyez un rocher.

Mr Do est un jeu d'arcade plutôt ancien. Le principe de jeu est aussi à l'ancienne mode : des tableaux successifs dont la résolution exige autant d'adresse que de stratégie. Ce n'est pas une critique. Car si Mr Do vous accroche dès la première minute de jeu, il ne vous lâche plus pour des jours et des mois ! Chaque tableau comprend des chemins et des pelouses. Sur les pelouses, des cerises. But du jeu : manger toutes les cerises pour passer au tableau suivant. Mr Do peut emprunter les chemins ou creuser les siens propres dans les pelouses. Plusieurs éléments compliquent la tâche de votre personnage. D'abord, d'étranges taupes qui patrouillent et dont le contact est mortel. Mr Do peut s'en débar-

rasser en lançant une sorte de bille qui rebondit sur les bords des chemins. Efficace, mais dangereux, car Mr Do ne récupère son arme que quand elle a touché une cible. Et parfois, la bille s'égare... Plus élégant : écraser les taupes sous des rochers. Il suffit de créer un chemin sous le rocher et de s'écartier vivement : la pierre roule et va écraser la taupe qui suivait Mr Do. Côté bonus, c'est l'attaque la plus lucrative... Ajoutez à cela des bonus qui apparaissent aléatoirement, quelques niveaux secrets, et vous avez un excellent jeu d'arcade. L'adaptation sur Game Boy est très bonne : d'abord parce qu'elle est rapide et graphiquement très claire ; ensuite parce que ce genre de jeu convient idéalement à une portable noir et blanc.

Les tableaux sont grands comme trois ou quatre fois l'écran de la Game Boy. Un scrolling multidirectionnel fait donc défiler le champ de jeu. Et, dans la panique, Mr Do oublie souvent des cerises au quatre coins du tableau... Une seule solution : l'écran "plan", qui montre l'ensemble du jeu et, bien sûr, les cerises manquantes!

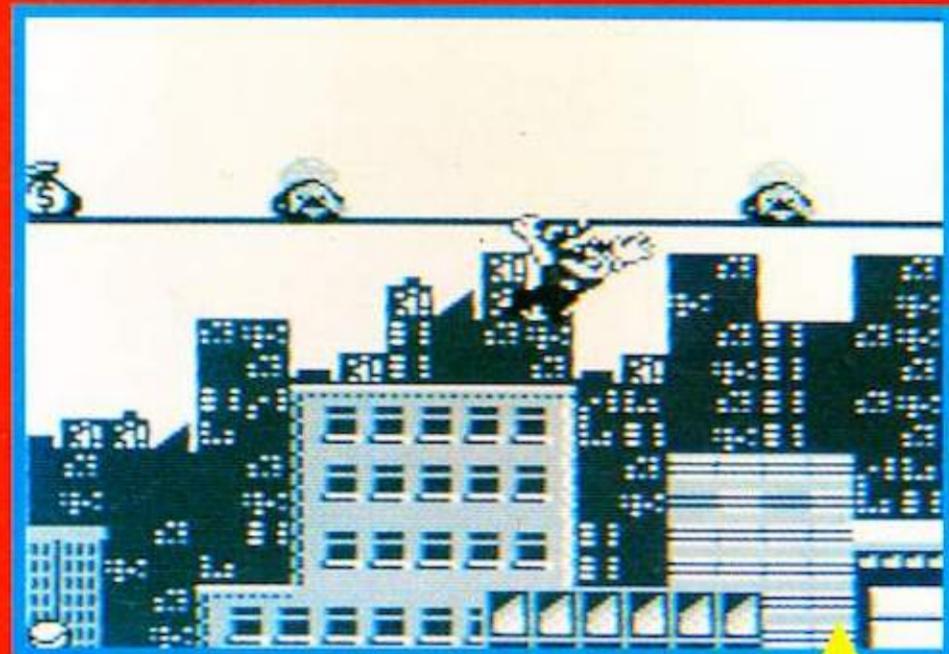
Cette fois, Mr Do file vers la part de gâteau ! L'ambiance est chaude, puisqu'on voit patrouiller trois taupes dans les environs.



HUDSON HAWK

GAME BOY
OCEAN

PREVIEW

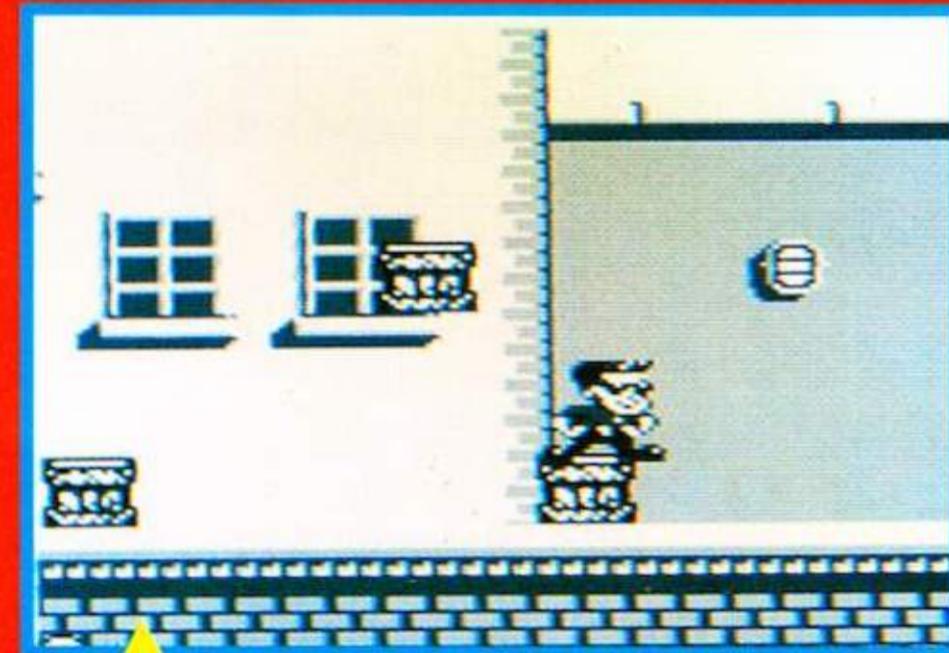


Les lumières de la ville... Suspendu à un câble électrique, pouvez-vous quand même savourer ce paysage poétique ? En tout cas, c'est une des acrobaties qui donnent une certaine originalité à la cartouche.

L'animation du personnage et de son oiseau est elle aussi au second degré. Si les décors sont assez répétitifs, les attitudes des sprites sont variées et humoristiques.

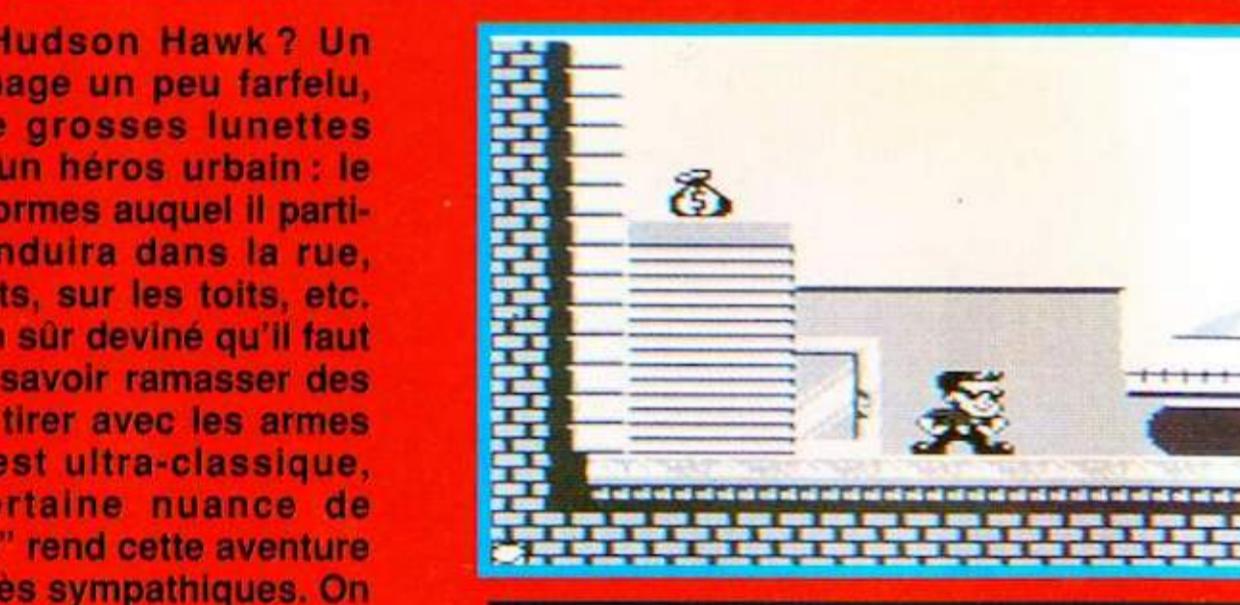
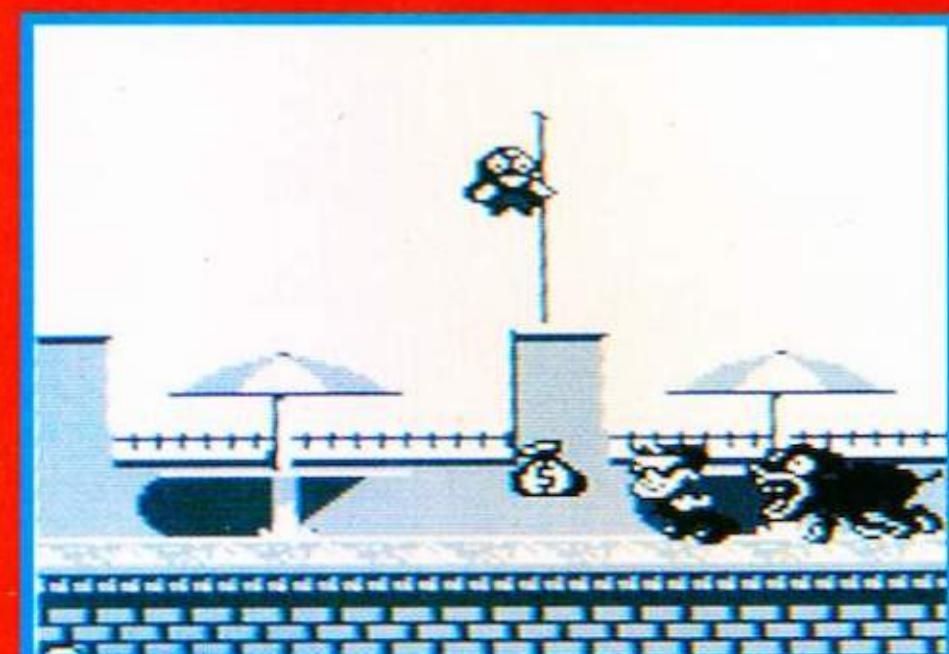


Qui est Hudson Hawk ? Un personnage un peu farfelu, avec de grosses lunettes noires. C'est un héros urbain : le jeu de plates-formes auquel il participe vous conduira dans la rue, dans les égouts, sur les toits, etc. Vous avez bien sûr deviné qu'il faut savoir sauter, savoir ramasser des bonus, savoir tirer avec les armes obtenues. C'est ultra-classique, mais une certaine nuance de "second degré" rend cette aventure et son héros très sympathiques. On ne note pas de problème de jouabilité. On regrettera seulement une répartition inégale des difficultés selon les niveaux : certains obstacles où ennemis sont démoniaques, d'autres ridiculement naïfs.



De retour dans la rue. Curieuses, ces sortes de têtes de colonnes grecques qui montent et descendent, et qui peuvent aussi bien écraser notre héros que le transporter.

Ce chien est un cauchemar ! Dès le début du jeu, il fonce droit sur vous, vous repousse, et finit par vous faire perdre une vie. Il faut réagir à la fraction de seconde pour l'assommer avant qu'il ne vous morde le pantalon !



Hawk ! Un sac de dollars derrière toi !

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

Pour fêter l'ouverture de ces magasins
Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !



(*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro . 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris . Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU 180 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS NOUVEAU
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 93 62 01 14

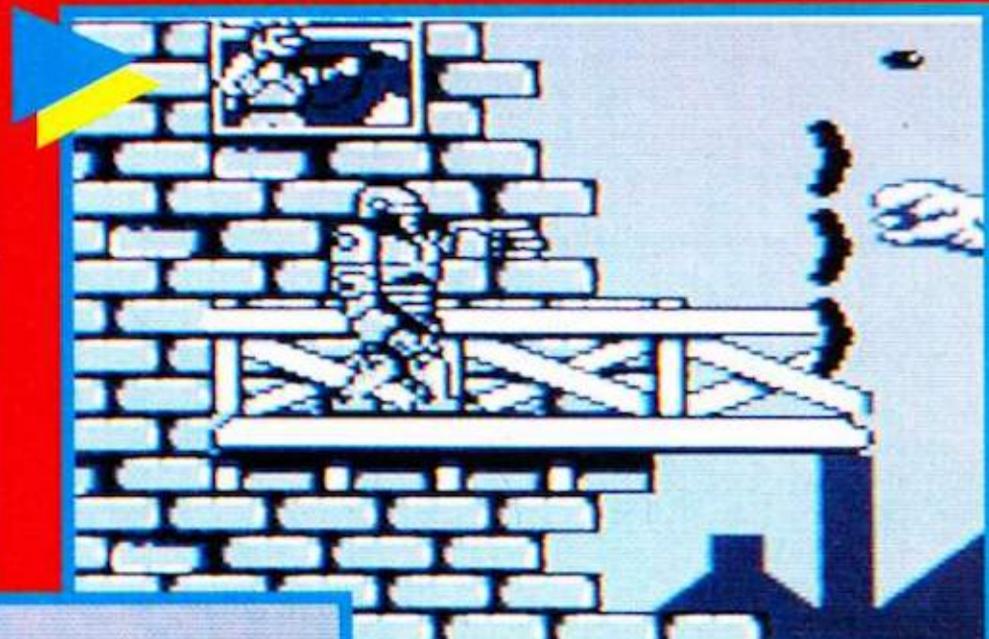
ROBOCOP II

GAME BOY
OCEAN

Retour du flic mécanique ! Bonne nouvelle ? Pas vraiment. Pour s'illustrer dans un jeu aussi banal, Robocop n'avait nul besoin de revenir. Sa mission est de sauver des otages, c'est une noble tâche. Faut-il vous préciser que Robocop marche, saute et tire sur des toits/plates-formes ? Un mélange d'Hudson Hawk, de Hook, de Robocop I et de mille autres cartouches, sans aucune originalité particulière qui puisse sortir cette "nouveauté" du lot.

On reconnaîtra cependant que la maniabilité du flic métallique est excellente. Ouf !

Robocop passe sous une fenêtre. "Moins de bruit avec tes godasses en plomb !", crie le voisin excédé. "Il va mourir", pense Robocop.

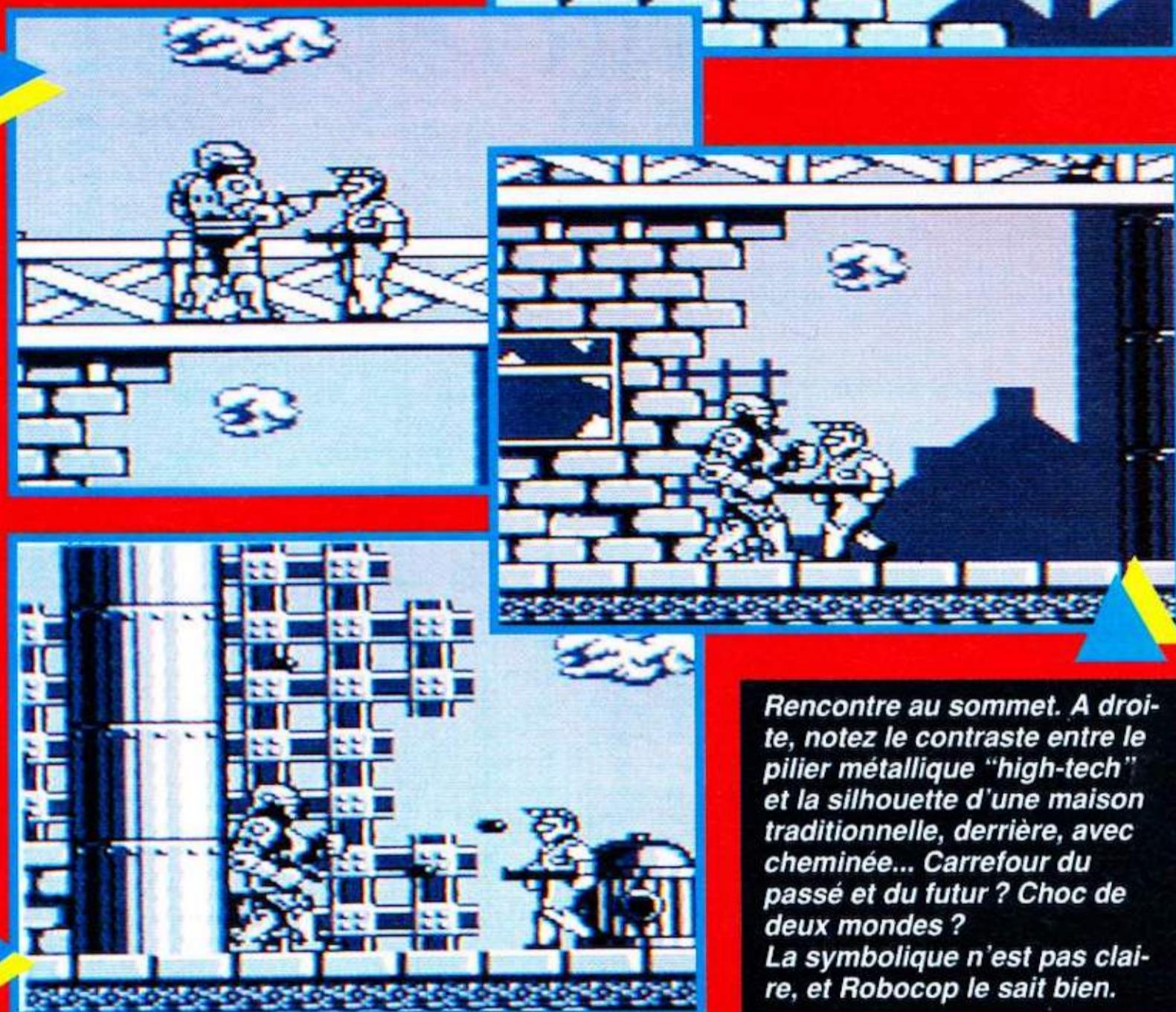


*Robocop : "Tu veux mon pistolet dans le nez ?"
Méchant : "Moi, j'vise plus bas !" (dialogue sur une passerelle, niveau 1).*



Derrière ces caisses, et juste avant cette fenêtre brisée, se cache un otage. Sauve-le, Robocop II !

Dans quelques secondes, la pompe à incendie sera rouge de sang ! (Uniquement sur Game Boy couleur.)



Rencontre au sommet. A droite, notez le contraste entre le pilier métallique "high-tech" et la silhouette d'une maison traditionnelle, derrière, avec cheminée... Carrefour du passé et du futur ? Choc de deux mondes ? La symbolique n'est pas claire, et Robocop le sait bien.

ADDAM'S FAMILY

NES
OCEAN

Suite de l'offensive généralisée de la famille Addams sur les consoles, sur toutes les consoles, même les 8 bits ! Et la version NES est loin d'être décevante, surtout grâce à l'exceptionnelle qualité de son graphisme. On ne rencontre pas non plus de difficulté de contrôle.

Il faut noter que les programmeurs ont de la suite dans les idées : d'un Addam's Family à l'autre, on retrouve à très peu de chose près les mêmes astuces et les mêmes difficultés.

Il s'agit donc plus d'adaptations, au sens le plus technique du terme, que de "versions"...

C'était par une nuit de pleine lune, et il y avait des bonus plein les arbres...



PREVIEW



La porte à l'extrême droite vous ouvre un paradis de niveaux et de mondes. Presque tout est à l'intérieur de cette invraisemblable maison. Presque tout, mais pas tout...

Superbe pour du 8 bits ! Si on vous ne l'avait pas dit, auriez-vous deviné que c'était de la NES ?



Sac d'or et têtes de mort... Est-ce une "vanité" ? Pas vraiment. Sautéz pour récupérer le sac, puis servez-vous des crânes pour franchir ce fossé.



De l'autre côté du fossé ! Mais, diable ! les têtes de mort ont disparu... Comment revenir ? Ne vous seriez-vous pas aventuré un peu trop loin sans certains objets indispensables ?



C'EST MOI, MAITRE SEGA.

J'AI UNE
OFFRE EBLOUISSANTE
POUR TOI

...

RAINBOW ISLANDS

NES
OCEAN



Un début d'escalade réussi. A gauche, trois bonus "hamburger et bière". Au-dessus du personnage, des étoiles qui éclateront dès qu'il les touchera et éliminant des ennemis sur leur passage.



Les deux oiseaux posés devant le personnage sont des victimes toutes désignées pour ses arcs ! Notez, en bas, l'unique diamant orange récolté...



Le but, tout en haut du niveau. Pour vous récompenser, de nombreux bonus jaillissent du coffre central. Vous avez une petite seconde pour les ramasser, pas davantage !

Les îles de l'Arc-en-ciel... Cela fait rêver, non ? Mais le jeu d'arcade qui porte ce titre enchanteur n'a rien d'un paradis reposant ! Votre personnage est un grimpeur. Normal, puisque les niveaux sont verticaux : le but à atteindre est tout, tout en haut. Bien sûr, le scrolling est vertical, exclusivement vertical... Très rare pour un jeu de plates-formes ! Comment escalader ? Le héros lance ou "tire" des arcs-en-ciel. Il peut monter sur ces arcs et progresser ainsi vers le haut. Attention : les arcs sont fragiles et disparaissent au bout de quelques secondes...

Le personnage peut aussi sauter sur les diverses plates-formes qui jalonnent le niveau. Là, ses arcs ont une autre propriété : ils font jaillir du sol des tonnes de fruits et de bonus. Il faut connaître les bons endroits... Dernier atout de ces arcs décidément éblouissants : ils éliminent les ennemis de rencontre et touchent les monstres de fin de niveau. Le plus fort est que certains bonus peuvent doubler ou tripler vos arcs-en-ciel !

Là, vous faites des ravages et grimpez comme un chef ! On allait oublier le meilleur : sept diamants de couleurs différentes qui, réunis, vous donnent une vie supplémentaire. Ces diamants naissent d'ennemis éliminés... Mais qu'est-ce qui peut bien déterminer leur couleur ? Les bandes d'un arc-en-ciel imaginaire, en allant de la gauche vers la droite... Mais, chut !



Toujours plus haut ! Beaucoup de bonus à ramasser, mais les deux oiseaux roses sont hostiles.



Chaque monde est divisé en 4 niveaux. Au bout du monde, un monstre ! Voici notre héros arrivant à l'endroit fatidique et poussant un Hourrah ! bien optimiste... L'araignée monstre-de-fin-de-niveau qui suit est particulièrement venimeuse...



SEGA REPREND 200F

**TOUTE CONSOLE DE JEUX VIDEO
- TOUTE MARQUE, TOUT AGE -
POUR L'ACHAT D'UNE MEGADRIVE-SONIC**

Tu rêves d'une console de jeux hyper puissante, avec des couleurs encore plus vives, un son encore plus réel et des animations encore plus rapides ?

Bref, tu rêves de la console 16 bit Megadrive avec Sonic afin de vivre des moments inoubliables en compagnie du plus célèbre héros de SEGA ?

Alors, SEGA a une offre formidable pour toi. **Du 10 avril au 17 mai 1992**, SEGA reprend 200 francs toute console de jeux vidéo se branchant sur un téléviseur et fonctionnant à l'aide de cartouches de jeux, quels que soient sa marque et son âge, pour l'achat d'une console Megadrive-Sonic.

Pour profiter de cette offre, c'est simple, tu n'as qu'à venir avec ton ancienne console dans un des magasins participant à cette opération. Pour connaître l'adresse de ces magasins et en savoir plus, n'hésite pas, tape 3615 SEGA.



SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

AVEC DESERT STRIKE

VOUS VOLEREZ EN PLEIN

COEUR DE L'ACTION!

Un dictateur le plus dangereux du Moyen Orient dispose désormais du potentiel nucléaire et menace de supprimer toute personne s'opposant à ses ambitions démoniaques.

Sans préavis, il a envahi un petit état Arabe voisin très riche et la Président Americain vous confie la délicate mission de piloter un hélicoptère Apache pour neutraliser sa force de frappe.

Dans «DESERT STRIKE» vous devrez avoir de bon réflexes pour remporter un combat sans merci, mais aussi faire preuve d'une grande intelligence stratégique.

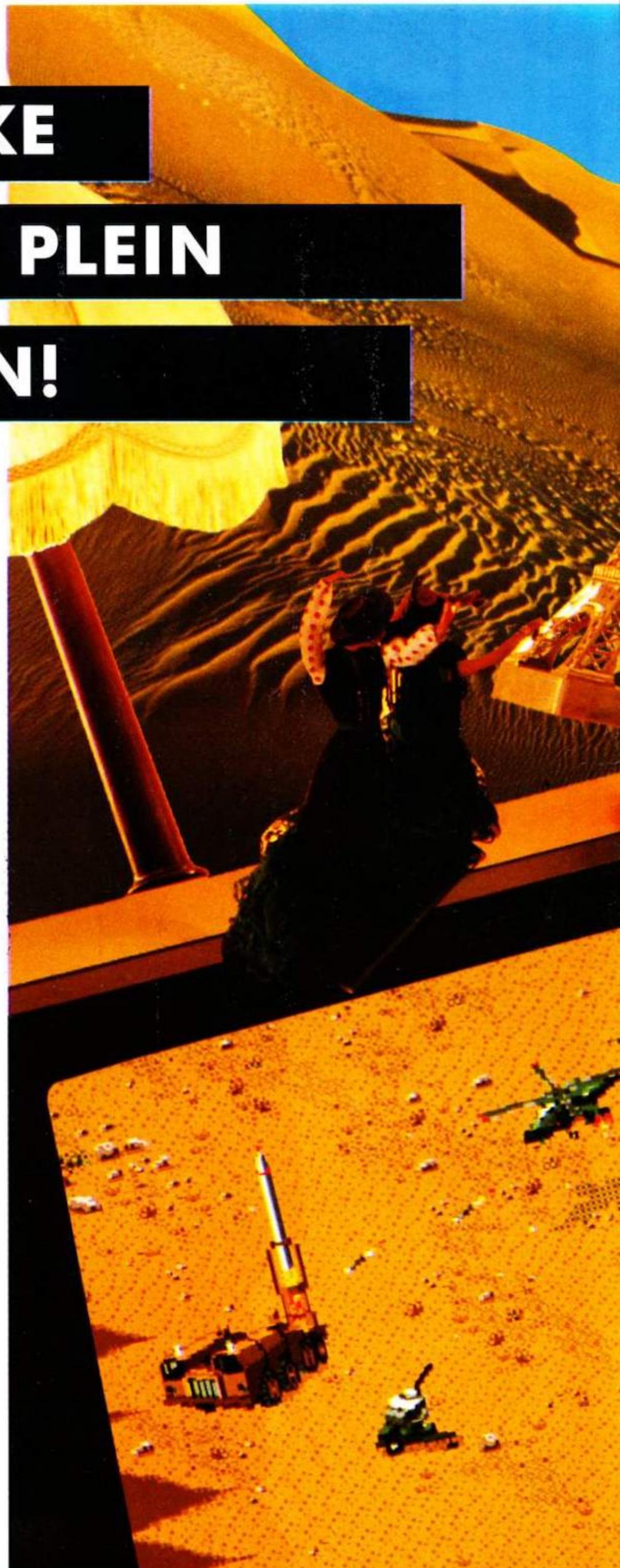
Vous dominerez parfaitement l'action d'une vue aérienne de 3/4 unique, tout au long de 27 missions différentes, comprenant le sauvetage de prisonniers de guerre et des habitants, la défense des champs pétroliers et la destruction des lanceurs de missiles SCUD et des centrales nucléaires.

Grâce aux informations satellites vous bénéficierez d'une carte détaillée du champs de bataille, ce qui vous permettra de

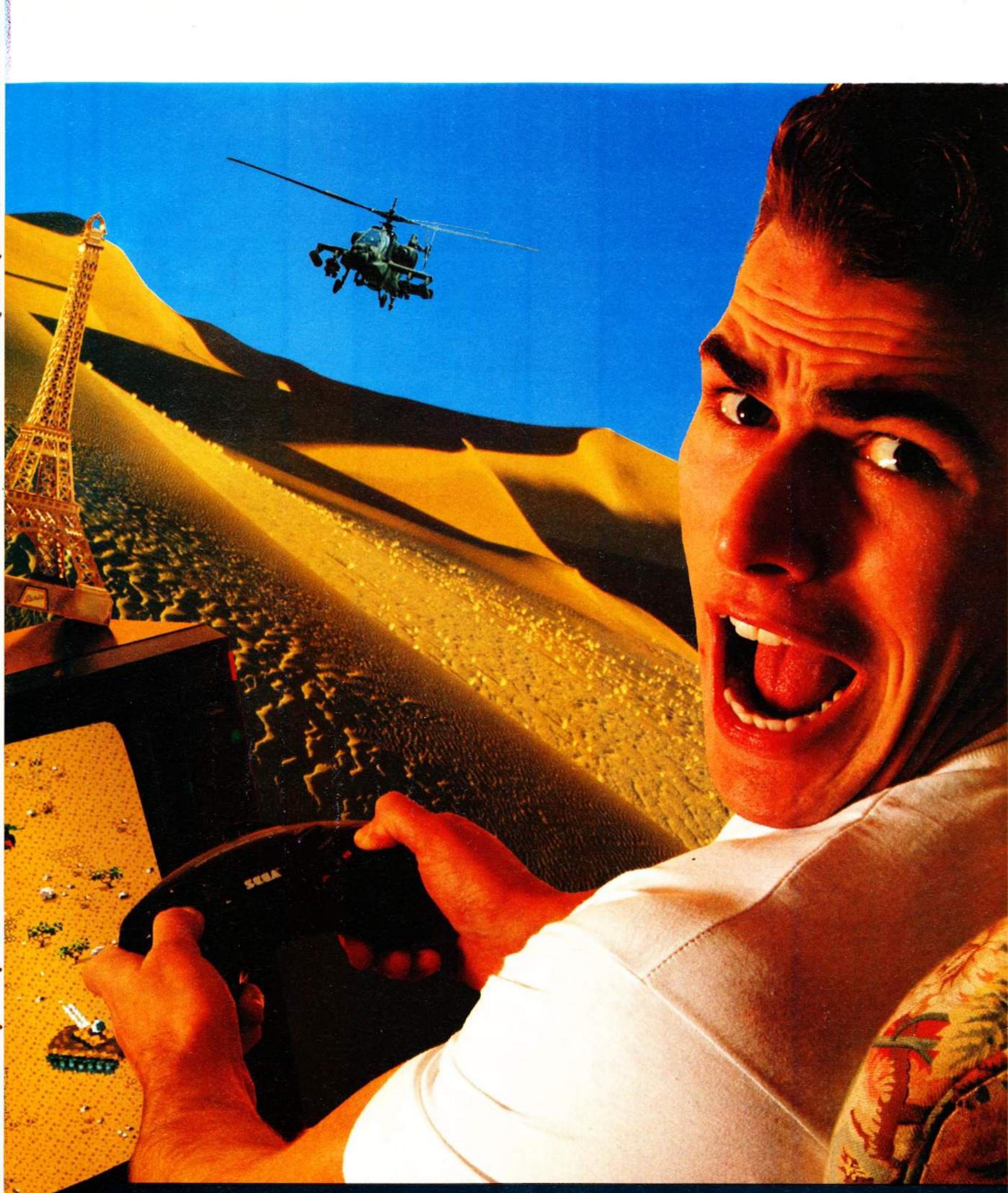


naviguer au travers des lignes ennemis et de localiser leur armement.

Si vous accomplissez votre mission vous deviendrez un héros national!



SEGA
MEGA DRIVE

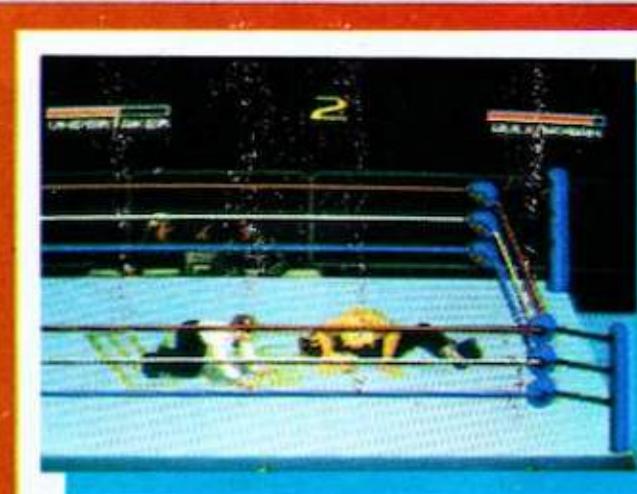


E L ■ C T R ○ N I C ▲ R T S™

Distribué par: Sega France, 8-10 Rue Barbette, 75003 Paris, Tel: (1) 44 59 56 00

SPECIAL NEW GAME

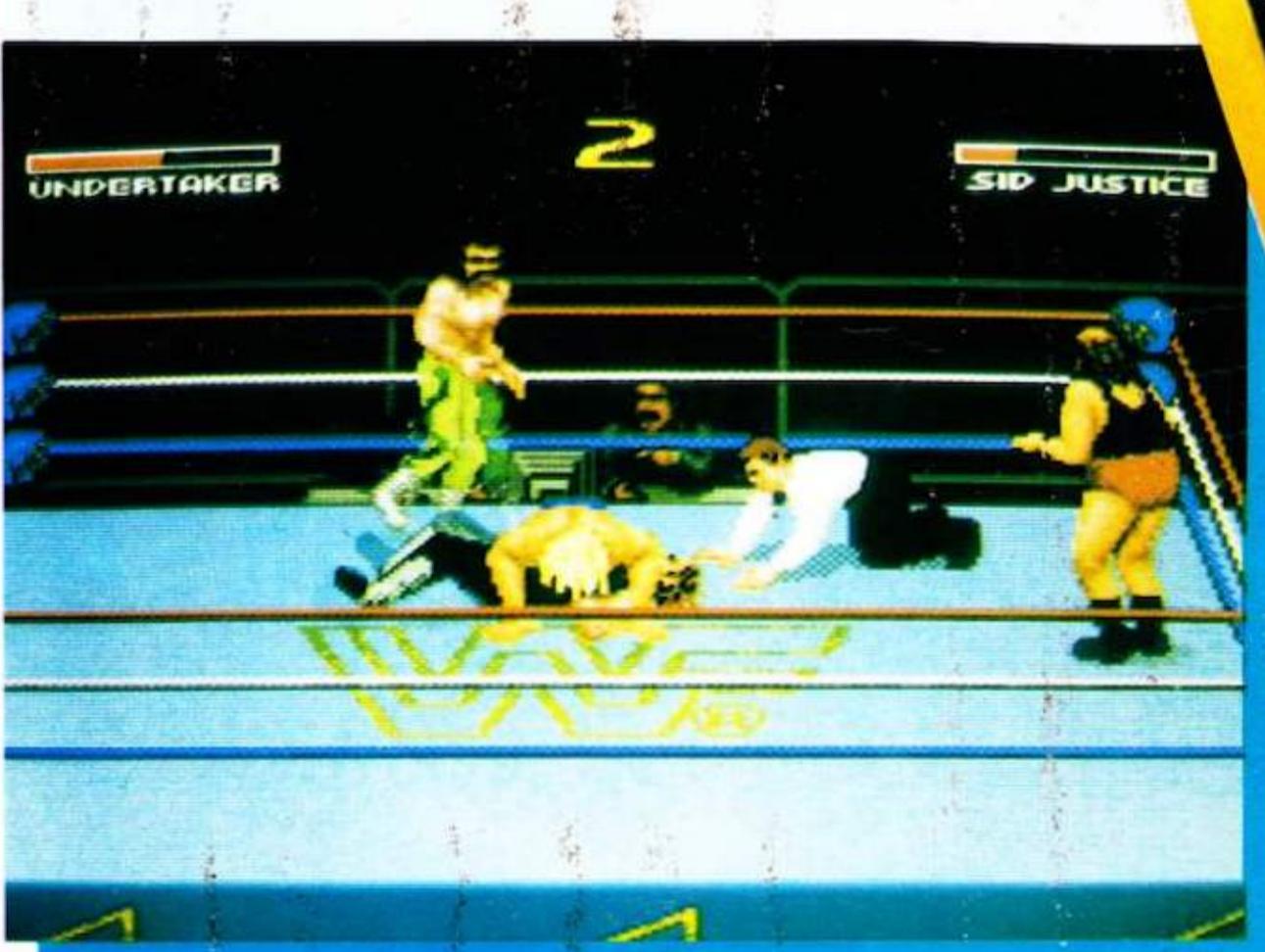
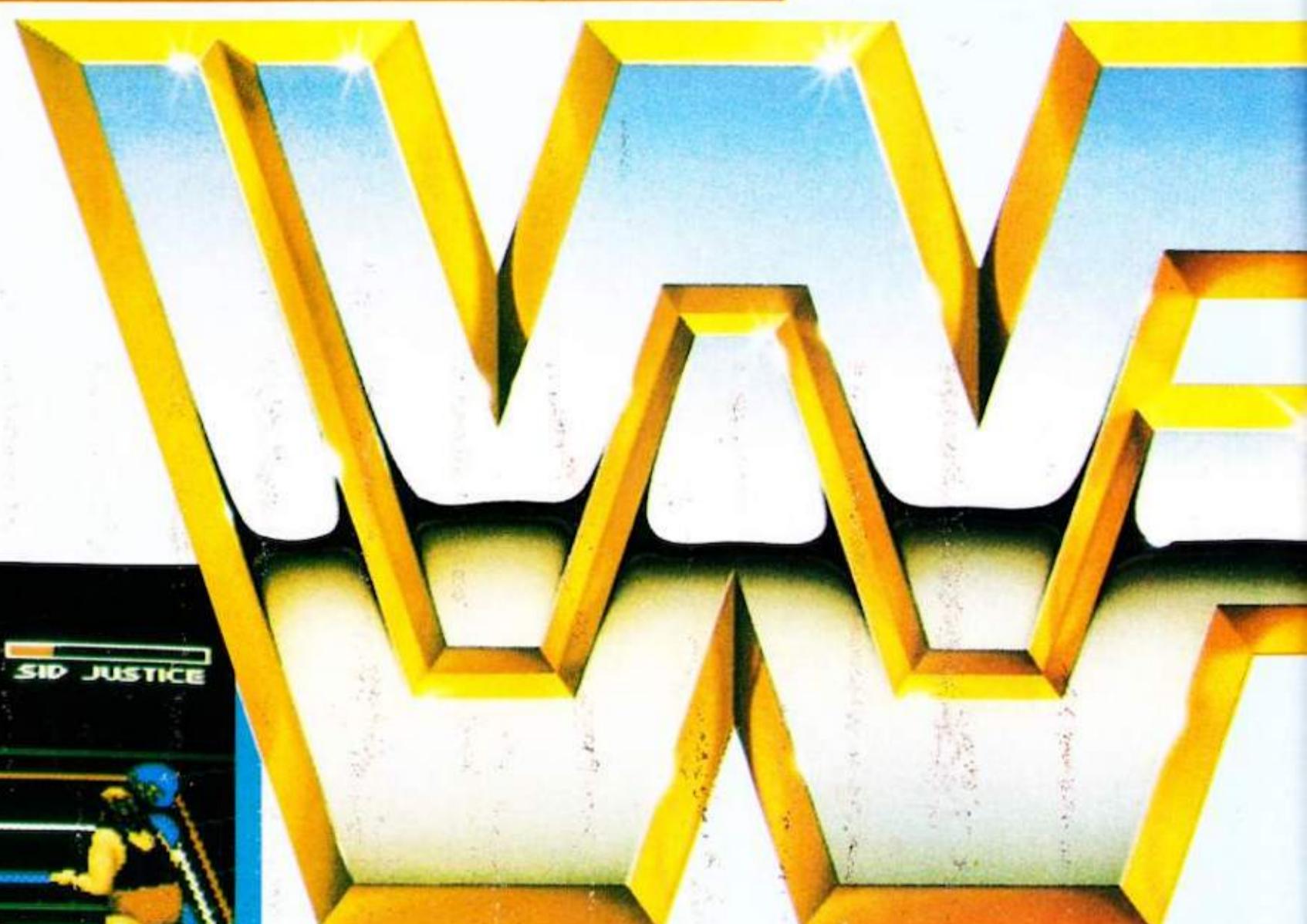
PREVIEW



Après des apparitions réussies sur Nintendo 8 bits et sur Game Boy, voici les catcheurs WWF partis à l'assaut de la Super Nintendo !

Super WWF Wrestlemania, conçu par Acclaim, adopte la vision habituelle du ring, de côté, un peu du dessus. Mais la taille des sprites, leurs détails, leurs animations, ne sont pas du tout habituels ! C'est ce qu'on a vu de meilleur en matière de catch, puisque les programmeurs ont été jusqu'à digitaliser dix catcheurs célèbres et à reproduire, pour chacun, vingt de leurs mouvements spécifiques.

Voici donc, en exclusivité et en avant-première, les premiers écrans de ce catch qui devrait en décoiffer plus d'un ! Nous avons hâte, comme vous, de pouvoir en faire le test intégral !



▲ Sid Justice a coincé l'Undertaker mais son coéquipier, Jake Roberts dit "le Serpent", prépare une attaque sournoise : de dos !

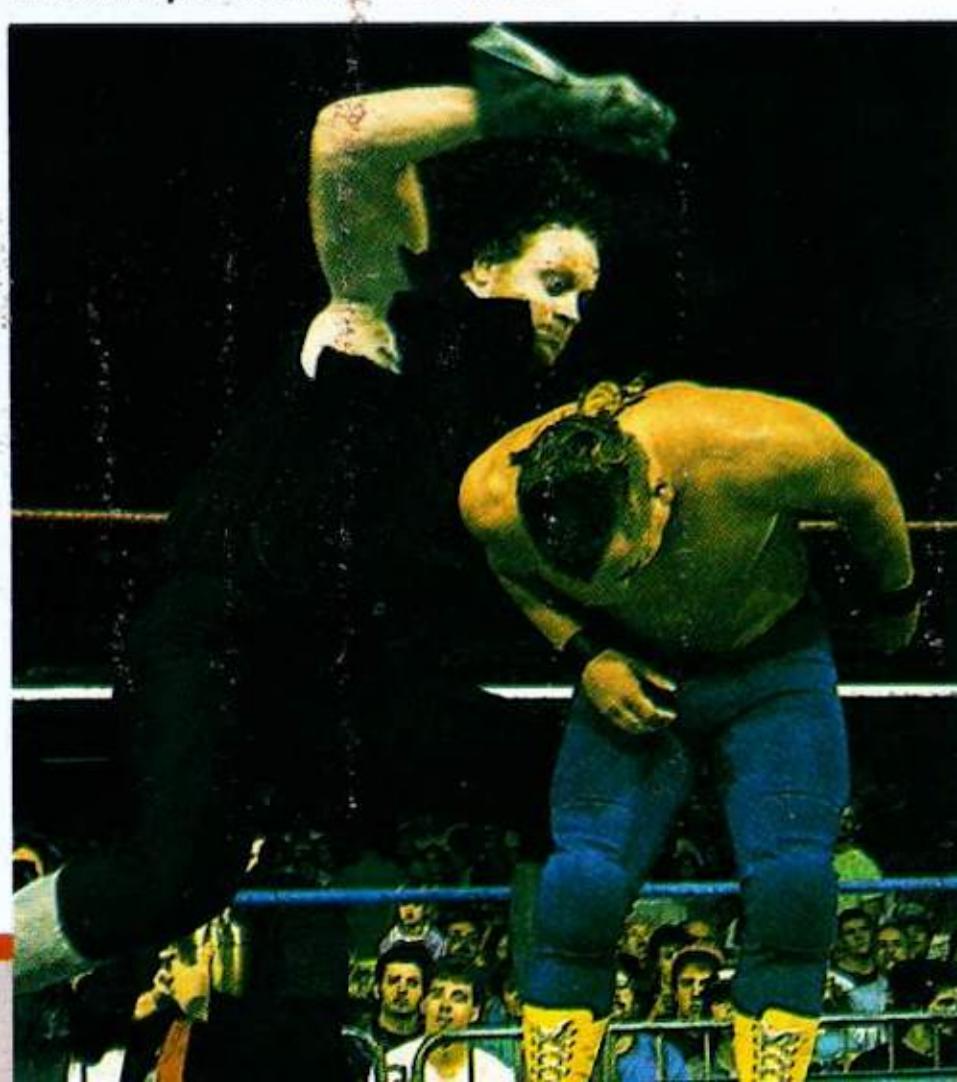


▲ Prise d'épaules entre géants.

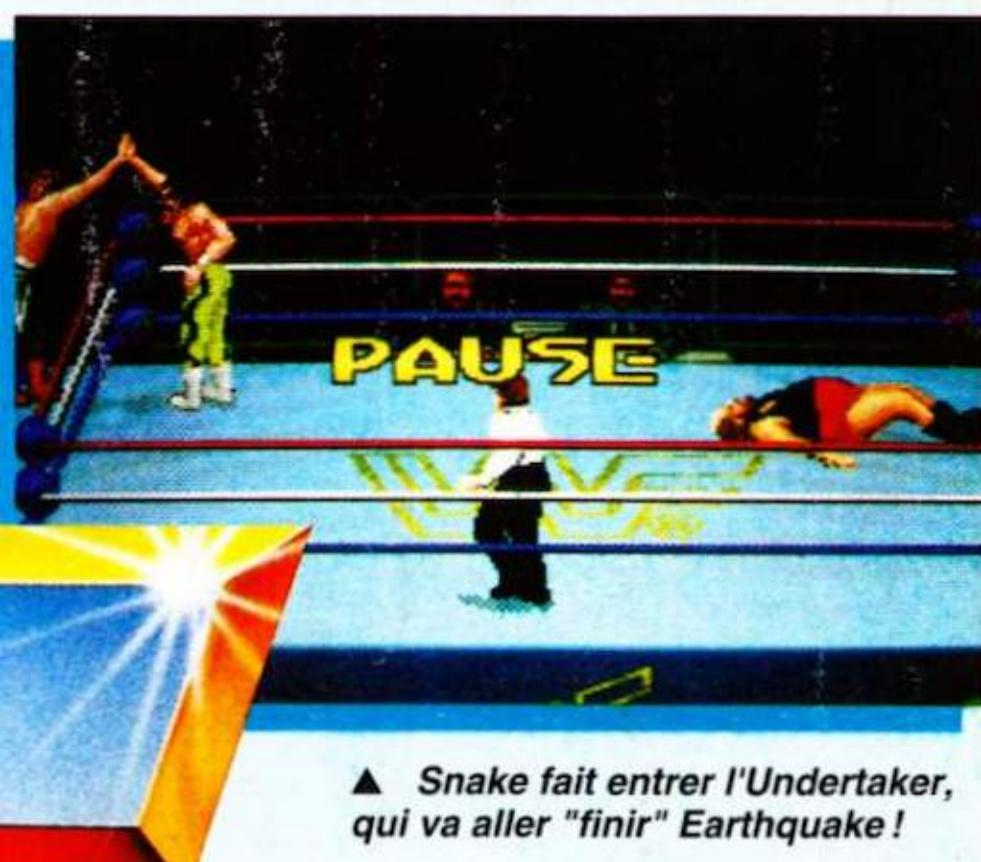
L'UNDERTAKER



Tout droit arrivé de la Vallée de la Mort, l'Undertaker est l'un des catcheurs les plus craints. Il a la réputation d'envoyer directement ses adversaires à la morgue... Le jeu ne va pas aussi loin dans la violence mais le catcheur garde sa puissance exceptionnelle et ses prises infernales.



LEGION OF DOOM



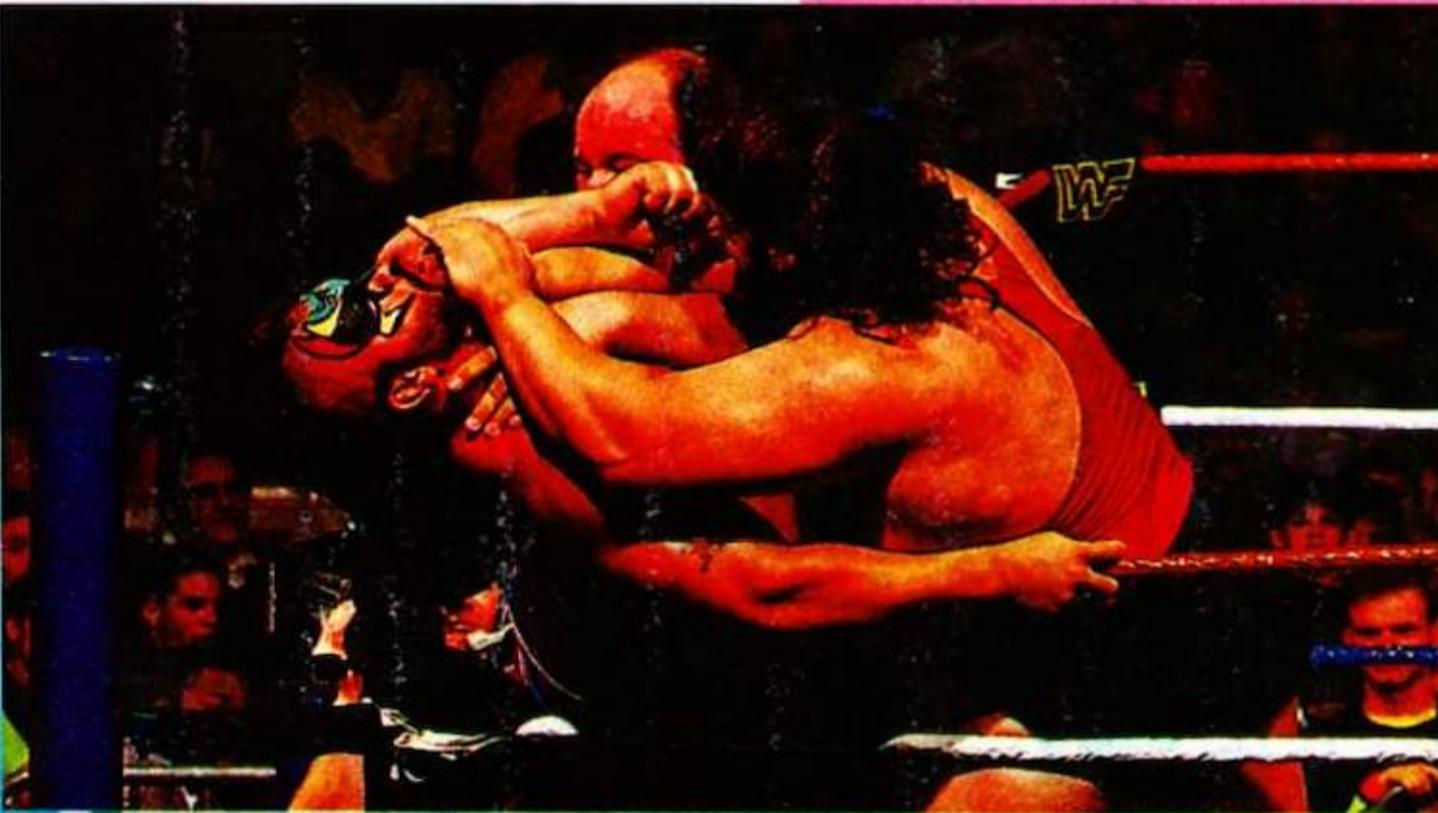
▲ Snake fait entrer l'Undertaker, qui va aller "finir" Earthquake !



L'équipe championne de la WWF, la Legion of Doom, est composée de Animal et de Hawk. Pour le Royal Rumble en janvier, leurs plus terribles adversaires seront les Natural Disasters. On retrouve cette rivalité dans le soft... d'autant que ce sont les deux équipes disponibles dans le jeu !



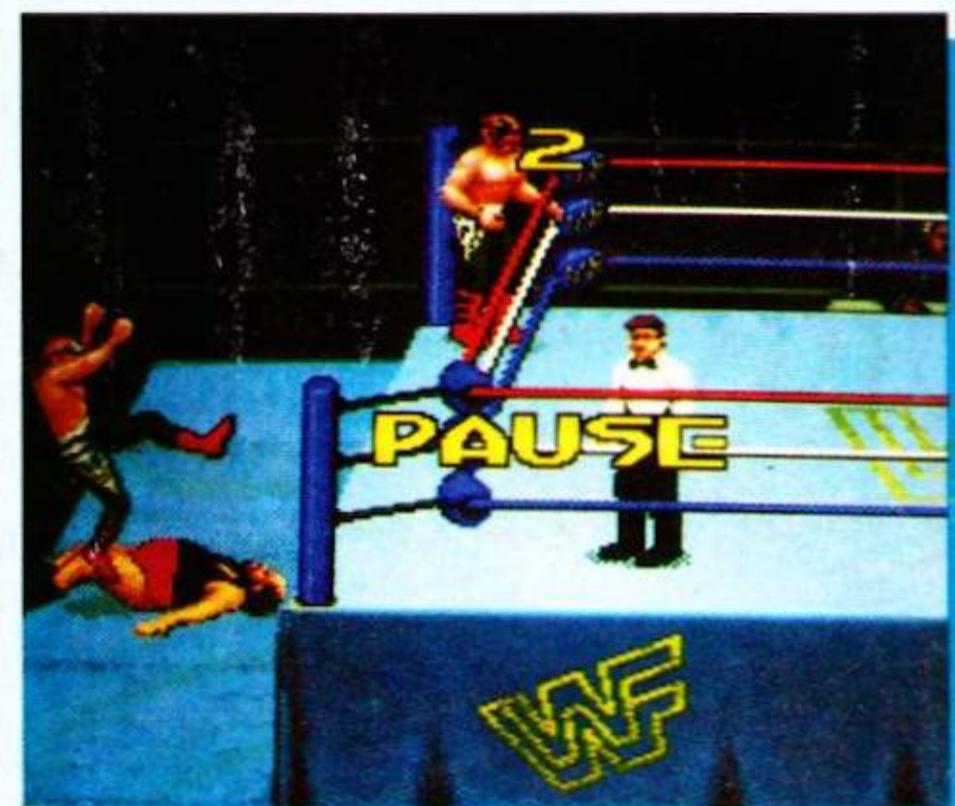
Plus dangereux que Animal le dingue, ça n'existe pas ! La spécialité de Legion of Doom est la prise "Doomsday" : Animal hisse l'adversaire sur ses épaules tandis que Hawk grimpe sur un poteau et aplatis le malheureux sur le sol en se jetant sur lui. Malheureusement, cette prise n'est pas dans le jeu.



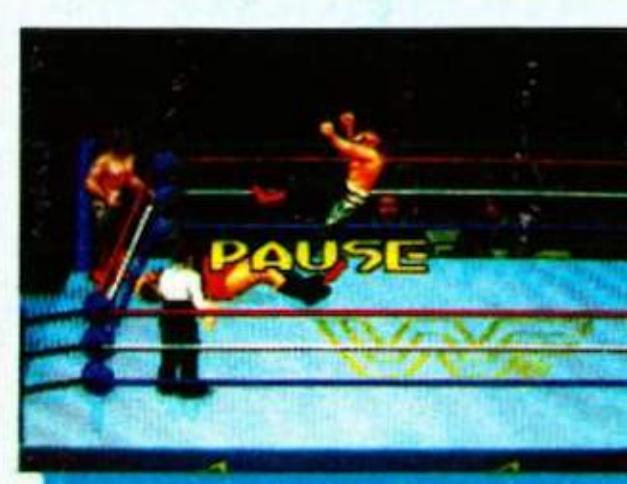
Earthquake, un des plus lourds catcheurs de la WWF, constitue la moitié de l'équipe des Natural Disasters, lesquels ont juré de se venger des Legion of Doom après avoir perdu de justesse le titre de champions de catch par équipe au dernier Royal Rumble.



L'autre moitié des Natural Disasters est une brute sans peur, complètement dingue, qui adore balancer son propre poids dans la figure de l'adversaire ! Dans le jeu, les Natural Disasters constituent l'équipe la plus balèze. Leur poids impressionnant et leur force en font un excellent choix.



THE NATURAL DISASTERS





LA GRANDE BAGARRE

Le lundi 20 janvier aura lieu l'incroyable Royal Rumble organisé par la WWF. Lors de cette fabuleuse rencontre, 30 catcheurs de la WWF s'affronteront pour le titre de champion du monde. Deux catcheurs ouvrent le bal en se cognant dessus, et sont rejoints, toutes les deux minutes, par un nouveau combattant. But du jeu pour chaque catcheur : balancer tous les autres hors du ring ! Bien entendu, le gagnant est le dernier qui reste. La dernière fois, c'est Ric Flair qui est resté le dernier en piste, après être monté sur le ring en troisième position (un des records de la WWF!). Mais la situation devrait changer en avril, lors du championnat Wrestlemania VIII... L'invincible Hulk Hogan devrait remettre son titre en jeu.

RANDY SAVAGE



Bien connu pour ses lunettes de soleil et son goût douteux pour les couleurs voyantes, cet arrogant macho se considère comme le meilleur catcheur que la terre ait jamais porté. S'il hait tous les membres de la WWF, il déteste particulièrement Jake The Snake.

HULK HOGAN



Cinq fois champion du monde, il est aussi connu pour sa force que pour son agilité. Hulk Hogan a surnommé ses biceps "ses pythons", pour d'obscures raisons, connues de lui seul. Si vous choisissez de prendre Hogan pour le Super WWF Wrestlemania, vous contrôlerez un participant agile aux capacités de récupération inégalables.

LES OPTIONS

Il existe trois modes de jeu dans Super WWF Wrestlemania. Chacun d'entre eux peut être pratiqué à un ou deux joueurs.

UN CONTRE UN



Chaque joueur choisit son catcheur, et en avant la baston ! En mode un joueur, l'ordinateur choisit le pire ennemi du combattant humain. Ainsi, si vous choisissez Undertaker, l'ordinateur vous opposera presque à coup sûr Hulk Hogan. Si vous choisissez un des membres de Legion of Doom, vous rencontrerez un des membres de Natural Disasters.

EN EQUIPE



Chaque joueur choisit deux catcheurs. Même si le jeu ne propose que deux équipes (les Natural Disasters et les Legion of Doom), vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de joueurs. Vous pouvez même mettre Randy Savage le Macho et Jake The Snake dans la même équipe, même si, comme le savent tous les fans de la WWF, ces deux gaillards se détestent à mort.

LE DERNIER SURVIVANT



Cette option ressemble au jeu en équipe, à la différence que chaque joueur choisit quatre catcheurs ! Le jeu se déroule comme en équipe, mais lorsqu'un catcheur se fait sortir, il est remplacé par un des quatre. A la fin, il ne reste qu'un seul survivant sur le ring et son équipe est déclarée victorieuse !

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

| | |
|---------------------|--------|
| ADVENTURE ISLAND | 239,00 |
| ADVENTURE ISLAND II | 259,00 |
| AEROSTAR | 195,00 |
| ALLEWAY | 195,00 |
| ALL STAR CHALLENGE | 239,00 |
| ALTERED SPACE | 239,00 |
| AMAZING TATOR | 239,00 |
| BASEBALL | 140,00 |
| BATMAN | 220,00 |
| BATTLE TOADS | 239,00 |
| BEETLE JUICE | 239,00 |
| BLADES OF STEEL | 259,00 |
| BOMBER KING 2 | 239,00 |
| BOXXLE | 195,00 |
| BRAINBENDER | 239,00 |
| BUBBLE BOBBLE | 239,00 |
| CASTLEVANIA 1 | 195,00 |
| CASTLEVANIA 2 | 239,00 |
| CHASE HQ | 195,00 |
| CHESSMASTER | 239,00 |
| CHOPLIFTER 2 | 239,00 |
| CONTRA | 239,00 |
| CRYSTAL QUEST | 239,00 |
| DAE DALIAN OPUS | 140,00 |
| DAYS OF THUNDER | 239,00 |
| DICK TRACY | 239,00 |
| DOUBLE DRAGON 2 | 239,00 |
| DOUBLE DRAGON | 195,00 |
| DOUBLE DRIBBLE | 239,00 |
| DR MARIO | 195,00 |
| ELEVATOR ACTION | 239,00 |
| F1 HERO | 239,00 |
| F1 RACE | 195,00 |
| F1 SPIRIT | 195,00 |
| FACEBALL 2000 | 299,00 |
| FASTEAST LAP | 239,00 |
| FIGHTING SIMULATOR | 239,00 |
| FINAL FANTASY ADV | 299,00 |
| FINAL FANTASY LEG 2 | 299,00 |
| FINAL FANTASY LEG | 299,00 |
| FORTIFIED ZONE | 239,00 |
| FORTRESS OF FEAR | 239,00 |
| GAME LIGHT | 199,00 |
| GAUNLET 2 | 239,00 |
| GHOSTBUSTER 2 | 239,00 |
| GOLF | 195,00 |
| GREMLINS 2 | 220,00 |
| HAL WRESTLING | 239,00 |
| HUDSON HAWK | 239,00 |
| KID ICARUS | 239,00 |
| KUNG FU MASTER | 195,00 |
| MARBLE MADNESS | 239,00 |
| MEGAMAN 2 | 239,00 |
| MEGAMAN | 239,00 |
| METROID 2 | 239,00 |
| MICKEY DANGEROUS C | 239,00 |
| MICKEY MOUSE 2 | 239,00 |
| MICKEY MOUSE | 239,00 |
| MOTOCROSS | 195,00 |
| NAVY SEALS | 239,00 |
| NEMESIS 2 | 239,00 |
| NEMESIS | 239,00 |
| NFL FOOTBALL | 239,00 |
| NINJA BOY | 239,00 |
| NINJA TURTLE 2 | 239,00 |
| NINJA TURTLE | 239,00 |

LILLE

44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43



STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71



V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL
949 F
MEGADRIVE+PERITEL+SONIC
1 290 F

CARTOUCHES MEGADRIVE
A PARTIR DE 150 F

| | |
|----------------------|--------|
| ALEX THE KIDD | 310,00 |
| ALIEN STORM | 285,00 |
| ARROW FLASH | 190,00 |
| ART ALIVE | 310,00 |
| ATOMIC ROBOKID | 285,00 |
| BATMAN | 345,00 |
| BATTLE GOLF | 190,00 |
| BLOCK OUT | 150,00 |
| BONANZA BROS | 285,00 |
| CALIFORNIA GAMES II | 465,00 |
| CENTURION | 425,00 |
| CRACK DOWN | 150,00 |
| DANGEROUS SEED | 190,00 |
| DARIUS 2 | 345,00 |
| DARK CASTLE | 400,00 |
| DESERT STRIKE | 449,00 |
| DEVIL CRUSH | 449,00 |
| DHANA | 385,00 |
| DICK TRACY | 310,00 |
| DJ BOY | 285,00 |
| DOUBLE DRAGON II | 425,00 |
| DRAGON EYES 3 | 449,00 |
| EA ICE HOCKEY | 425,00 |
| EL VIENTO | 400,00 |
| F1 CIRCUS | 425,00 |
| F1 GRAND PRIX 60 Hz | 385,00 |
| F22 INTERCEPTOR | 449,00 |
| FANTASIA | 345,00 |
| FAIRY TALE ADVENTURE | 385,00 |
| FATAL REWIND | 400,00 |
| FIRE MUSTANG | 345,00 |
| GALAXY FORCE 2 60 Hz | 385,00 |
| HOSTBUSTERS | 285,00 |
| GOLDEN AXE 2 | 385,00 |
| GYNOUG | 360,00 |
| IMMORTAL | 425,00 |

ADAPTATEUR
POUR CARTOUCHES JAPONAISES 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES

GRATUIT

SUPER FAMICOM

| | |
|------------------|--------|
| ADVENTURE ISLAND | 549,00 |
| CONTRA SPIRIT | 549,00 |
| HYPER ZONE | 439,00 |
| POPULOUS | 439,00 |
| PRO SOCCER | 549,00 |
| SUPER R TYPE | 439,00 |
| THUNDER SPIRIT | 549,00 |

ADAPTATEUR
SUPER NES/SUPER FAMICOM
195,00 F

GAME GENIE
POUR N.E.S.
590 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS
990 F

GAME GEAR + SONIC
1 090 F

GAME GEAR + LOUPE
+ OUT RUN 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69F

| | |
|-----------------------|--------|
| ALESTE | 280,00 |
| AXE BATTLER | 245,00 |
| BERLIN WALL | 190,00 |
| DONALD DUCK | 245,00 |
| DRAGON CRYSTAL | 245,00 |
| FANTASY ZONE | 245,00 |
| FRAY | 280,00 |
| GLOC | 245,00 |
| HEAD BUSTER | 190,00 |
| HEAVY WEIGHT CHAMPION | 245,00 |
| KINETIC CONNECTION | 190,00 |
| MAPPY LAND | 245,00 |
| MICKEY...ILLUSION | 245,00 |
| NINJA GAIDEN | 245,00 |
| OUT RUN | 215,00 |
| PENGO | 190,00 |
| SHINOBI | 245,00 |
| SONIC | 245,00 |
| SPACE HARRIER | 245,00 |
| SUPER GOLF | 245,00 |
| SUPER MONACO | 215,00 |
| WONDER BOY | 215,00 |
| J. MONTANA | 245,00 |

SUPER NES USA

+ Mario 4
+ Prise périphérique

1 990 F

| | |
|---------------------------|--------|
| BILL LAMBEER'S BASKETBALL | 549,00 |
| CASTLEVANIA 4 | 590,00 |
| CHESSMASTER | 549,00 |
| FINAL FANTASY 2 | 590,00 |
| FINAL FIGHT | 549,00 |
| F ZERO | 549,00 |
| GOHOLS AND GHOSTS | 549,00 |
| JOE & MAC | 549,00 |
| JOHN MADDEN | 590,00 |
| LEMMINGS | 549,00 |
| PILOT WINGS | 549,00 |
| POPULOUS | 549,00 |
| R.P.M. RACING | 549,00 |
| SUPER OF ROAD | 549,00 |
| SUPER R TYPE | 549,00 |
| SUPER TENNIS | 549,00 |
| ZELDA 3 | 590,00 |

MEGA C.D.

+ ERNEST EVANS
2 990 F

| | |
|--------------|--------|
| ERNEST EVANS | 399,00 |
| HEAVY NOVA | 399,00 |
| SOL FEACE | 499,00 |

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|--------------------------------|------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| Frais de port (console : 50 F) | 20 F |
| TOTAL A PAYER | |

Mode de paiement : Chèque bancaire
 Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE (parents pour les mineurs)

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : VILLE :
AGE : Téléphone :
Je joue sur : **NINTENDO** NES Game Boy
SEGA Mega Drive Master system Game Gear
 carte bleue - Numéro :
Date de validité :
Signature :
C. B.

ACCROCHEZ V

OS CENTURES.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

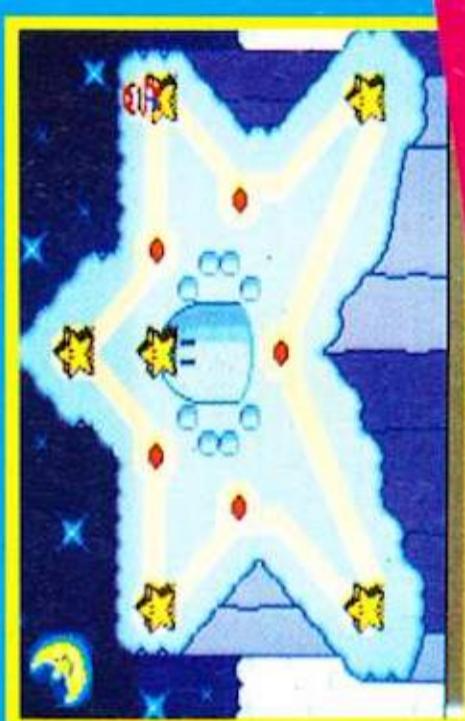
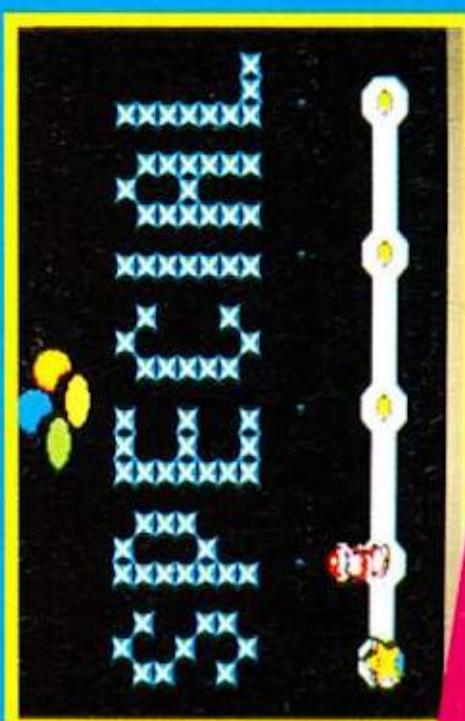
SUPER MARIO 64

SUPER NINTENDO

Dans un mois, la Super Nintendo sera disponible en France avec Super Mario 64 inclus dans le package ! En attendant, voici le guide du plus grand jeu de plate-forme du monde : de quoi vous faire découvrir toutes les possibilités de ce jeu, et la solution de certaines de ses difficultés.

LA CARTE

Super Mario 64 comporte une centaine de niveaux. Plus ou moins longs, ils sont une source intarissable de bonus en tout genre et de pouvoirs augmentant les capacités de Mario. La progression n'est pas linéaire, on ne doit pas forcément terminer un niveau pour en commencer un autre. Cependant, il existe une trame dans le jeu. Elle est représentée par une carte où les stages sont symbolisés par des pastilles jaunes. Pour y accéder, Mario emprunte différents chemins. Les stages plus importants sont différenciés par de petites icônes (châteaux, maisons, tubes...). Certains niveaux sont complémentaires, d'autres sont indispensables pour progresser. Pour donner un exemple, on peut accéder au monstre final en n'ayant accompli que la moitié du jeu. Une fois un stage terminé, rien ne vous empêche d'y retourner pour refaire le plein de vies et de bonus. Surtout que, à tout moment, on peut sortir d'un stage déjà fini et revenir à la carte principale. Pour cela, il suffit de faire une pause et d'appuyer ensuite sur Start.



LE DRAGON

Pour avoir accès à ces tableaux, il faut au préalable avoir passé tous les stades en forme d'étoiles sur la carte. Une fois cette tâche accomplie, une étoile apparaîtra au centre du pentagone et vous pourrez alors entrer dans la zone spéciale. Ici, la difficulté est beaucoup plus élevée. À réservé aux professionnels.

le guide ... le guide ... le guide ... le guide ... le guide

QUAND MARIO DEVIENT SUPER MARIO...

Le dragon est une innovation par rapport aux autres aventures de Mario. Que tous les monstres tremblent, car voici Super Mario à cheval sur son dragon !



Le dragon rouge est trop petit pour être monté. Mario doit le tenir à bout de bras et lui faire manger les ennemis. Au bout de quelques repas, le petit dragon rouge devient adulte. Il possède alors les mêmes caractéristiques que le dragon vert.



En cognant sur un bloc, vous faites sortir un œuf. Au bout de quelques secondes, l'œuf éclos et un dragon apparaît. Il existe deux types de dragons : les rouges et les verts.



Avec son dragon, Mario peut avancer les monstres. Plus besoin de fuir, Mario est devenu un prédateur.

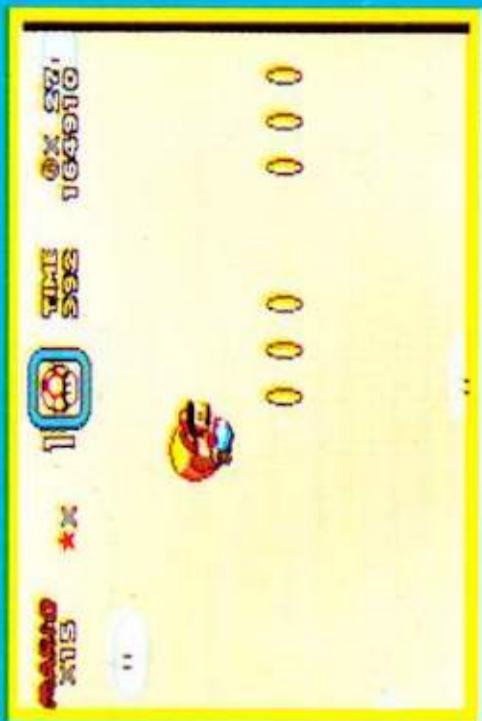


Mario peut utiliser le dragon vert comme monture. Il est alors plus rapide et un seul saut suffit pour éliminer les ennemis.

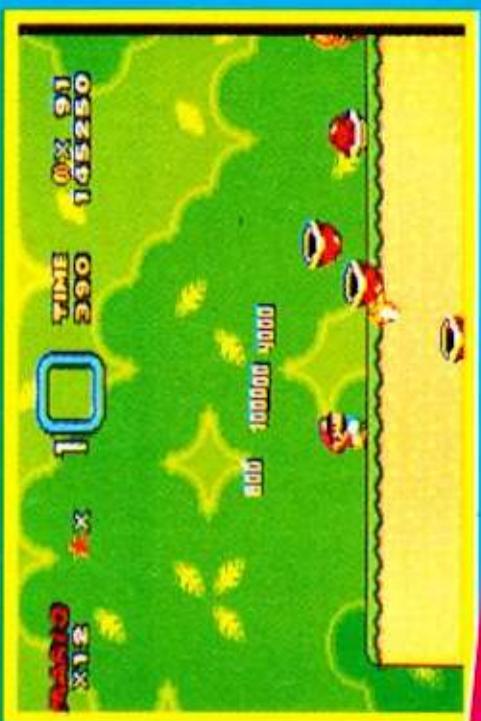


Lorsque le dragon avale une tortue, il peut la garder dans la bouche et augmenter ses pouvoirs. Il lui est alors possible de voler durant une courte durée.

Outre les classiques champignons rouges qui le font doubler de taille, Mario dispose d'autres options qui le transforment en véritable surhomme. Ces pouvoirs sont indispensables pour progresser dans le jeu sans difficulté.



La plume donne une cape à Super Mario. Il peut s'en servir pour voler. Pour cela, il doit courir et prendre son élan. La cape lui permet aussi d'allonger son attaque (en pivotant sur lui-même) et de faire sortir des bonus de certains blocs.



Mario peut prendre les carapaces des tortues. Il se déplace avec et s'en sert comme projectile sur les monstres. Les carapaces sont très utiles pour éliminer des ennemis qui s'approchent en groupe. Un seul coup suffit pour les détruire tous.



Lorsqu'il prend un bonus en forme de ballon, Super Mario gonfle comme une bûche et flotte lentement. Cela lui permet de voler sans élan (durant un temps limite) et d'atteindre des lieux cachés accessibles seulement par la voie des airs.

Au lieu de voler, le dragon peut aussi cracher des flammes. Lorsqu'il avale un monstre, il le digère et le recrache en un jet de flammes.



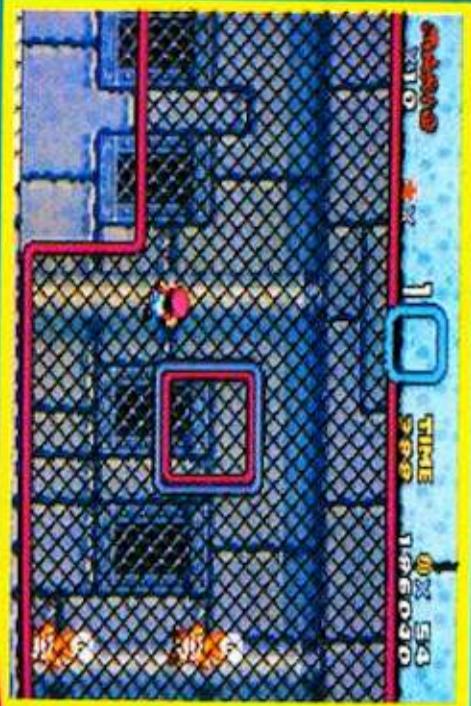
LE MONDE DE SUPER MARIO 4

Le monde de Super Mario 4 est aussi varié que dangereux. Voici quelques exemples de ce qui vous attend.

Il y a de nombreux endroits inaccessibles à Mario sans moyen de locomotion. Ici, une plate-forme composée de crânes lui permet de traverser la mer de lave en toute sécurité.



Au lieu de faire de simples sauts, Mario peut bondir en tournant sur ses ennemis. Il fait ainsi beaucoup plus de dégâts. Cela lui permet aussi de se frayer un chemin en cassant des blocs jaunes.



Il existe presque toujours un moyen de revenir sur ses pas. Dans cet exemple, Mario (qui a double de taille) casse un bloc pour faire pousser une plante grimpante qu'il utilise comme échelle.



Tous les chemins ne mènent pas forcément à bon port. Vous pouvez actionner des interrupteurs pour aiguiller votre plate-forme. N'hésitez pas à emprunter plusieurs voies pour découvrir la plus intéressante.



Parmi les derniers niveaux, certains sont dans la pénombre. Un petit coup sur le bloc fait apparaître une boule lumineuse qui vous suivra et éclairera vos pas.



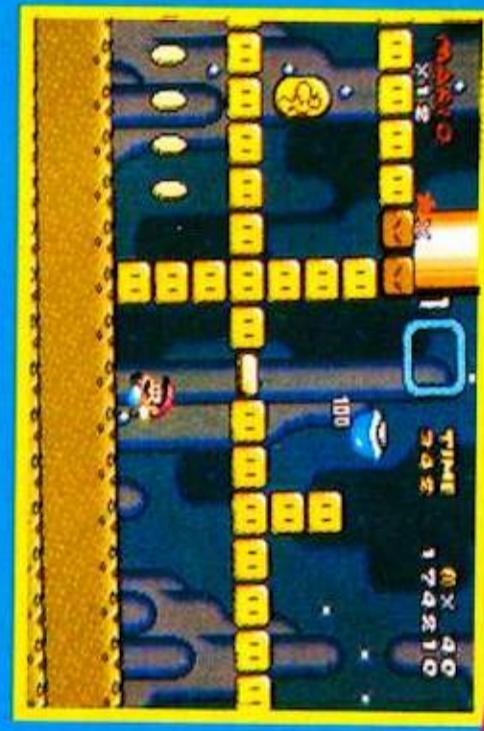
Ces tiges flexibles sont très utiles pour sauter jusqu'à des hauteurs vertigineuses. Il suffit de quelques rebonds pour prendre de l'élévation et Mario devient un véritable projectile.



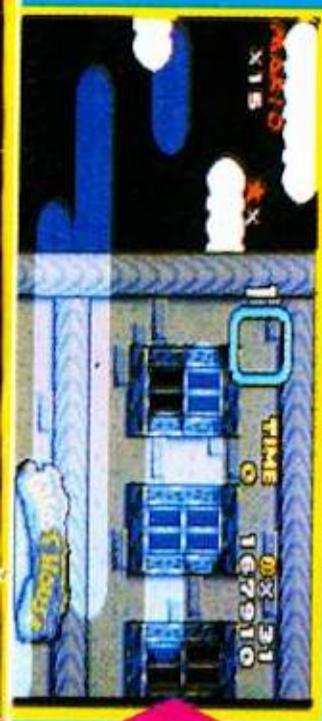
Toujours dans les derniers niveaux, Mario est accroché à un grillage. Pour éviter tout contact avec les monstres, vous pourrez passer derrière le grillage en faisant pivoter une fenêtre. Le danger étant de l'autre côté, il ne reste plus qu'à poursuivre sa route.



Les maisons habitées sont pleines à craquer de fantômes et d'ectoplasmes... Ces bâtiments recèlent de nombreux bonus mais il vaut mieux ne pas trop hésiter. Fallait récontourner : une fois ces étapes passées, on peut sauvegarder la partie.



Les blocs occupent toujours une place importante dans Super Mario 4. Il y en a des centaines parmi lesquelles beaucoup contiennent des bonus cachés. Les mordus de ce jeu peuvent s'entraîner à se cogner la tête (sur les blocs) pendant des heures, leur patience sera récompensée.

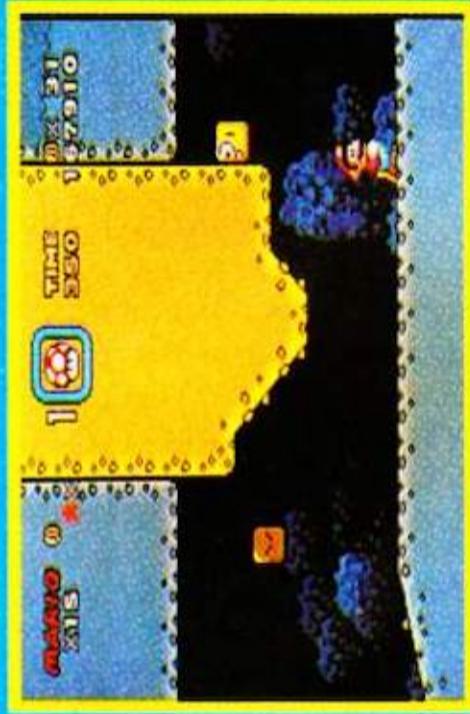


... le guide ... le guide ... le guide ... le guide ... le guide

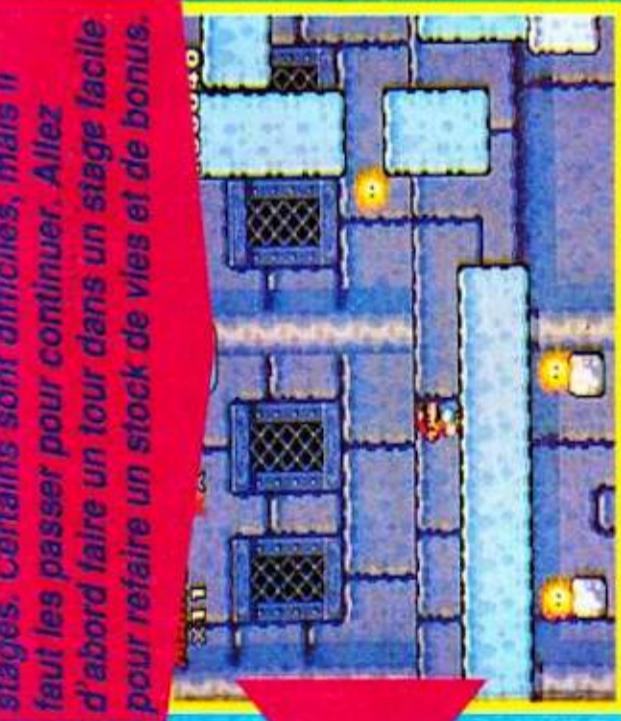
Les châteaux sont divisés en plusieurs stages. Certains sont difficiles, mais il faut les passer pour continuer. Allez d'abord faire un tour dans un stage facile pour refaire un stock de vies et de bonus.



Pour passer ces colonnes, il faut prendre son élan et, dès que la première remonte, courir d'une traite de l'autre côté.



Parfois, des énormes piliers de terre descendent brusquement. Un peu de coordination suffit pour passer au bon moment.



Les clés sont très utiles car elles donnent souvent accès à des racourcis salvateurs. Il est recommandé d'utiliser ces clés dès que possible.



A la mi-parcours des stages, Mario peut sauvegarder sa position. S'il arrive à toucher la barre transversale, il recommencera la partie à cet endroit.



Les clés sont très utiles car elles donnent souvent accès à des racourcis salvateurs. Il est recommandé d'utiliser ces clés dès que possible.

LES MONSTRES

Pour empêcher Mario d'arriver à ses fins, le méchant Koopa a mis sur sa route une horde de monstres affamés. Il devra aussi vaincre en combat singulier de nombreux adversaires puis- sants qui lui barrent la route dans les châteaux.

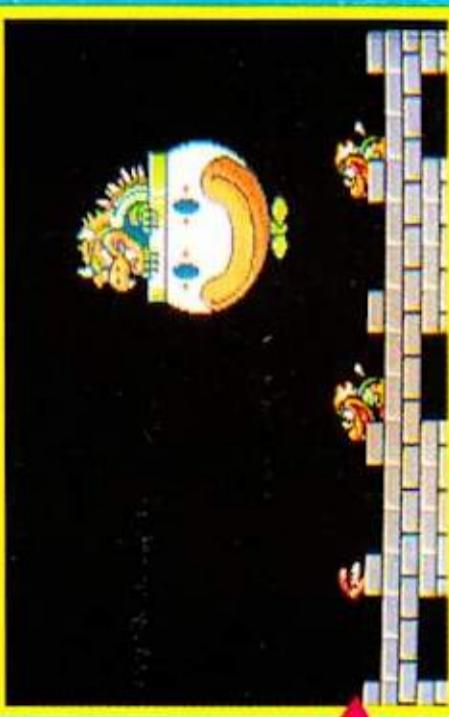
Un poussin incendiaire perché sur des notes de musique largue des bombes de napalm. On croit rêver ! Ce jeu est vraiment fou !



Avant de grimper d'un étage, donnez un coup de tête à chaque bloc. Si l'ordre est respecté, un champignon vert apparaît...



Cet hippopotame de feu tient à faire goûter à notre pauvre héros un peu de lave. L'idée n'a pas l'air de l'enchanter.



Regardez un peu la taille de ce boulet de canon ! Même le dinosaure n'en croit pas ses yeux. Il en reste stupéfait. Mais ne paniquez pas : on peut le détruire !

Enfin face à face avec Koopa. Bien au chaud dans son engin volant, il envoie une lopée de monstres à votre rencontre. Pour s'en débarrasser, Mario doit attraper ses sbires et s'en servir comme projectiles pour l'abattre !



Cette chenille n'en mène pas large devant Mario. Avec son dragon, il peut la démanteler en quelques coups.



Les tortues sont les ennemis héritaires de Mario. Il ne peut pas les supporter.



LES 10 ESSENTIELS

ZOOM

En juin 1990, la Lynx d'Atari, première console portable couleur, débarque en France. Après un démarrage laborieux (peu de titres originaux pour une majorité d'adaptations de qualité moyenne), elle connaît un nouveau départ en septembre 1991. Depuis cette date, le nombre de cartouches a augmenté considérablement. Actuellement, 37 jeux sont disponibles, et ce n'est pas fini ! Pour les prochains mois, Atari a prévu de lancer une quinzaine de jeux. A la fin de l'année prochaine, le parc Lynx pourrait ainsi s'enorgueillir de ses 100 jeux ! La Lynx II a contribué au réveil d'Atari. Plus confortable et techniquement plus performante, elle est fin prête pour recevoir des softs de qualité. On constate d'ailleurs une recrudescence de très bons jeux, variés, originaux et passionnants.

DOSSIER RÉALISÉ PAR AXEL, NAVARRO ET LAURENT

CONSOLES + 50

TOKI

(Atari) C+ n° 7

Partout où il passe, Toki fait un malheur. Il déchaîne les passions et procure au joueur un sentiment de dépendance. Les doigts restent collés sur le joypad (ou le joystick) jusqu'à extinction de la machine



XYBOTS

(Atari) C+ n° 7

Al'origine, les consoles de jeux étaient davantage conçues pour les amoureux d'arcade, de shoot-them-up, beat-them-all et autres jeux de plates-formes. Les aventuriers devaient



se rabattre sur les micros pour assouvir leur passion légitime. Désormais, on constate que cette ségrégation n'a plus vraiment cours. La plupart des grandes aventures micro ont été adaptées sur consoles. Gauntlet sur Lynx en est l'exemple parfait. Mais ce qui est récent, c'est la création originale de jeux d'aventure pour console. Xybots est un subtil mélange d'aventure et d'action. Certains aspects du jeu sont très proches de Dungeon Master, leadership dans le domaine aventure. Les décors en 3D et les déplacements du héros en sont la preuve. Il existe plusieurs chemins pour arriver au bout de

pour cause de surchauffe. Qui a dit que j'exagérais ? Si peu ! Et quand vous découvrirez le vrai visage de Toki, un homme que le destin a transformé en singe (on est peu de chose), vous ne résisterez pas à l'appel du primate amoureux, au fond des bois, crient vengeance. La belle pour laquelle vous auriez décroché la lune vient d'être kidnappée par une puissance, évidemment diabolique, qui est à l'origine de votre mutation. Vous parviendrez à retrouver votre aspect "normal" si vous triomphez des nombreux pièges qui vous séparent de la jeune fille. Et ils sont coton, les pièges ! Les ennemis sont innombrables et variés. Des fleurs venimeuses, des oiseaux voraces, des quadrupèdes bornés... il y en a pour tous les goûts. Mais, dans son extrême bonté, votre géniteur vous a doté de certaines qualités non dénuées d'intérêt : vous grimpez aux lianes comme Tarzan, vos sauts sont aussi performants que ceux d'un kangourou, et vos "crachats" de boules de feu sont redoutables. Les niveaux sont assez riches pour ne pas s'ennuyer. Scrollings vertical et horizontal s'enchaînent avec souplesse et les décors ne sont jamais les mêmes. Si vous ne deviez emporter qu'une seule cartouche Lynx sur une île déserte, soyez assuré que Toki serait un excellent compagnon.

ces labyrinthes dont la complexité croît à chaque niveau. Il est difficile de se repérer dans ces couloirs où tous les murs se ressemblent. Les Xybots, envahisseurs robotisés, cherchent par tous les moyens à vous abattre. A vous de les éviter (la carte des lieux et autres objets particulièrement utiles sont vendus par le distributeur automatique, à la fin de chaque niveau) ou de les descendre. Des téléporteurs et des salles secrètes sont à votre disposition, si vous parvenez à les découvrir ! Mais ce qui compte avant tout dans cette histoire, c'est de rester en vie. Et le moyen le plus sûr est de garder assez d'énergie pour terminer le jeu. Des globes énergétiques vous redonnent de la force, mais ils sont rares et parfois difficiles d'accès. Enfin, il ne faut pas négliger l'aspect stratégique du jeu. En jouant à deux (câble Comlynx), vous pouvez élaborer un plan d'attaque efficace.



TIELS SUR LYNX

TURBO SUB

L'arrivée de Turbo Sub, à la fin de l'année dernière, a marqué le début des nouveaux produits Atari, originaux et diversifiés. Turbo Sub fait figure de porte-drapeau. Ce shoot-them-up/arcade vous plonge dans un univers aquatique-aérien. En effet, après que vous avez détruit un maximum d'avions, têtes monstrueuses (quel réalisme !) et objets volants identifiés, on vous avertit par signal sonore qu'il est temps de vous enfoncez dans la mer pour repousser les vagues d'envahisseurs. Le passage entre les états aérien et liquide est admirablement réussi.

(Atari) C+ n° 4



Turbo Sub est bien le meilleur shoot-them-up sur Lynx.

ZOOM

Une fois sous l'eau, l'ambiance est tout autre. Même si les actions ne changent pas beaucoup (slaloms entre des blocs indestructibles, dégagements sur les côtés...), on a une impression de flottement très agréable. Comme récompense de votre courage, une grotte sous-marine vous ouvre ses portes avec, à l'intérieur, des mégabombes et des tirs lasers. Les gemmes ramassées lors de vos combats servent à payer ces armes supplémentaires. Pour chaque niveau, les ennemis rivalisent de puissance. Une jouabilité exemplaire doublée d'une animation sans faille,

KLAX

(Atari) C+ n° Hors Série

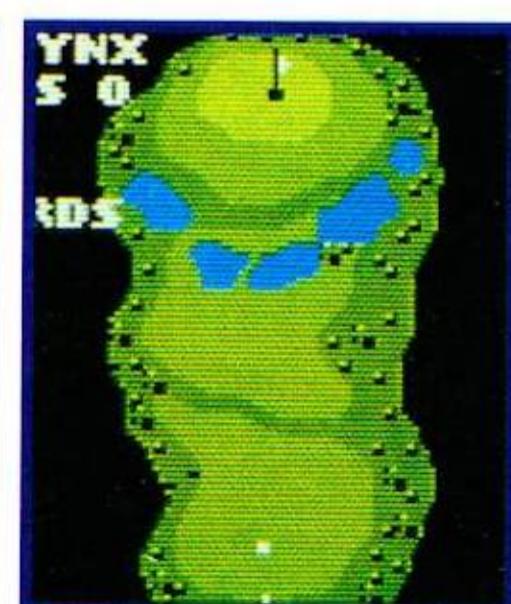
Depuis l'apparition de l'incontournable Tétris, de nombreux jeux s'en sont inspirés, de près ou de loin. Columns, Docteur Mario, Block Out, Klax ont contribué au développement de ce type de jeu qui mélange avec succès réflexion et action. Les salles d'arcade ne devaient pas suffire pour contenir un tel déferlement de "vedettes". Il a fallu que les micros et les consoles se chargent de leur développement. C'est ainsi que Klax est apparu sur Lynx. Le principe de jeu est à la fois simple et compliqué. Aligner des briques de même couleur suivant un axe horizontal, vertical ou diagonal (ce qui rapporte le plus de points), n'est pas sorcier. Une fois l'alignement réussi ("Krax"), les briques disparaissent. Mais ce qui devient compliqué et, dans ce cas, passionnant, c'est le moyen utilisé pour acheminer ces maudites briques. Un tapis roulant qui ne s'arrête jamais et qui prend un malin plaisir à accélérer les fait glisser vers le bas de l'écran. Equipé d'un godet, vous devez les ramasser avant qu'elles ne disparaissent et les ranger dans l'une des cinq cases disponibles à cet effet. Pour passer au niveau suivant, il faut remplir certaines conditions : soit réaliser plusieurs Klax ou des diagonales, soit atteindre un certain nombre de points... A aucun moment l'ennui ne vous assaille. Klax utilise l'écran de la console selon un axe vertical, ce qui est une excellente idée car il convient parfaitement à la forme du tapis roulant. On aurait pu penser que Tétris avait épuisé toutes les ficelles de ce type de jeu, Klax démontre avec brio qu'il n'en est rien et que les beaux jours sont devant nous.



AWESOME GOLF

(Atari) C+ 6

Les cartouches de sport ne sont pas légion sur Lynx et c'est sans problème qu'Awesome Golf s'est imposé comme le meilleur simulateur de sport. Les options sont nombreuses : sélection du lieu du parcours, 9 ou 18 trous, force du vent, entraînement ou tournoi, clubs pour tous les coups et même choix du sexe du personnage. Vu la taille de la console, on se demande où ils mettent tout ça ! Le scrolling et l'effet de zoom permettent de corriger la direction du tir et d'analyser le terrain. On retrouve les incontournables obstacles naturels : bunker de sable, petits lacs, forêts, buttes... Vous ne serez pas dépassé par le swing du joueur ; on règle d'abord la puissance du coup, puis on donne l'effet désiré à la balle. Simplicité et efficacité avant tout ! Sur le plan technique, c'est du beau travail. La bande sonore est vivante et offre des digitalisations vocales. Bien que les graphismes soient en 2D, ils ont le mérite d'être parfaitement clairs. Un bond dans le cercle très fermé des simulations sportives.



OOM

SHANGAI

(Atari) C+ n° HS

Shangai est le parfait exemple du jeu facile à adapter sur consoles. Pas ou peu d'animation, un graphisme stylisé au maximum, cet ancêtre du jeu de dominos, proche du mah-jong, a été développé sur toutes les machines. Il fait le bonheur de tous ceux qui aiment se chatouiller les méninges. Ce pur jeu de réflexion ne demande que quelques secondes pour assimiler la règle. Le joueur dispose de 144 dominos qui varient selon les thèmes choisis : fleurs, dragons, points cardinaux... Pour gagner, il faut les faire disparaître. Il suffit pour cela de les enlever deux à deux. Pas facile quand on sait qu'ils forment des piles et qu'il est impossible de retirer les dominos qui se retrouvent en dessous. A tout moment le joueur peut faire appel au programme pour qu'il lui indique le meilleur coup à jouer. La possibilité de jouer contre un adversaire, l'un contre l'autre ou simultanément, accroît l'intérêt du jeu. On se sent moins seul pour affronter le dragon, la tortue ou le poisson (noms des quelques formes représentant la pile de dominos). Techniquement, le programme est de bonne qualité. Les programmeurs ont pensé à ceux qui auraient du mal à identifier certaines figures : lorsque le joueur passe le curseur sur un domino, ce dernier est zoomé en haut à droite de l'écran. Cela surprend au début mais, à la longue, on apprécie.



SCRAPYARD DOG

(Atari) C+ 3



refaire le parcours dans l'espoir de découvrir de nouveaux endroits (la série des Super Mario, Robocod II ou Sonic en sont les plus beaux exemples). Sans égaler ces grands jeux, Scrapyard Dog n'en est pas moins intéressant. Pour retrouver son toutou chéri, enlevé par l'odieux Mr Big, le héros traverse six niveaux de quatre rounds chacun. La plupart des éléments du décor (une décharge publique) lui servent de plate-forme pour éviter les pièges des hommes de main de gros Big. Mais le jeu prend tout son intérêt lorsque vous découvrez les bonus cachés et surtout les quatre pièces secrètes. Et elles ne se contentent pas d'être secrètes, chacune vous offre un mini-challenge. Heureux veinard ! Par exemple, dans la chambre musicale, il faut recomposer un air de musique en sautant sur des touches du piano. Les autres ? A vous de les trouver ! Les graphismes humoristiques apportent du dynamisme au jeu. La taille des sprites est satisfaisante et l'animation itou ! Un jeu original qui figure dans les tout premiers jeux de plates-formes Lynx.

Au même titre que les shoot-them-up, les jeux de plates-formes sont un genre très répandu sur consoles portables ou de salon. Après avoir développé des classiques tels que Mrs Pacland, Viking Child ou l'excellent Toki, Atari devait se démarquer de ces adaptations trop linéaires et à la longue sans grand intérêt. Scrapyard Dog se rapproche davantage des nouveaux jeux de plates-formes dont les nombreuses salles secrètes, les passages dissimulés et les situations humoristiques donnent au joueur l'envie de

NINJA GAIDEN

(Tecmo) C+ n° 2



Si le beat-them-all est votre tasse de thé, vous prendrez sûrement beaucoup de plaisir à jouer les redresseurs de tort dans Ninja Gaiden. Ce n'est pas tant l'originalité du scénario, ultra-classique pour ce type de jeu, que le soin apporté aux graphismes et à l'animation qui vous en mettra plein la vue. Quatre niveaux particulièrement difficiles attendent le ninja novice que vous incarnez. Les décors, de très bonne qualité, repré-

sentent une ville déserte par les âmes sensibles. Seuls vivants de cet univers urbain : les sbires du terrible Dark Lord, au nom évocateur. Ce dernier se fera un plaisir de corriger votre impertinence à la fin du jeu, si toutefois vous y parvenez. Les premiers combats pourraient se gagner en gardant les mains dans ses poches tant les ennemis sont ridiculement faibles. Ils arrivent par groupe de trois, presque la fleur aux dents, pour tester votre technique des arts martiaux. Le hors-d'œuvre avalé, vous passez aux choses sérieuses. Pour cela il est souhaitable de récupérer certains bonus (blue pill et red pill qui augmentent la force de vos coups, une épée et pourquoi pas du temps supplémentaire) que vous découvrirez en détruisant les cabines téléphoniques, les barils et les caisses. L'incontournable monstre de fin de niveau rigole déjà en vous voyant arriver à moitié essoufflé par les efforts précédents. Certains passages demandent dextérité et prudence, comme sauter sur des passerelles ou faire de la barre fixe avec des tuyaux d'évacuation. Ninja Gaiden est un beau beat-them-all qui tient la route grâce à son animation fluide et rapide, une bande sonore entraînante et des graphismes hyper-réalistes.

WARBIRDS



(Atari) C+ n° 1

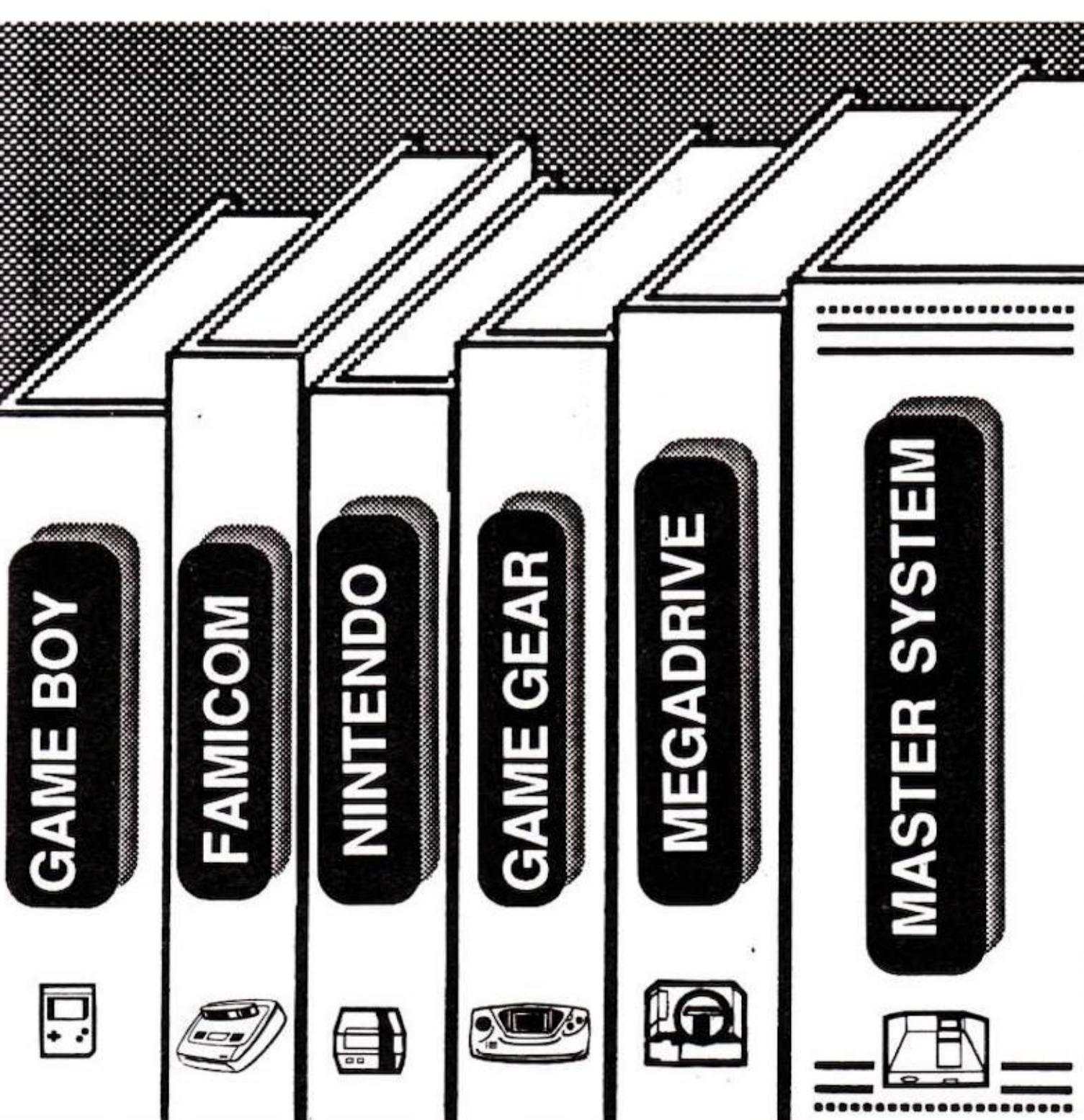
Si l'on devait choisir le jeu qui symbolise le mieux les nouveaux produits Lynx, Warbirds arriverait sûrement en tête. Entre le simulateur de vol et le jeu d'arcade, il dépasse la plupart des autres titres. Arrivé en France il y a déjà six mois, il allie originalité et réalisme. A bord d'un biplan de l'US Air Force, votre objectif est de descendre tout avion ennemi qui pointe son hélice dans le ciel. Les deux mitrailleuses à l'avant de l'appareil (l'action se déroule pendant la Première Guerre mondiale) sont vos uniques recours. L'un des points forts de Warbirds réside dans la richesse de ses options qui, toutes paramétrables, laissent une totale liberté au joueur pour mener sa mission à terme. Six missions différentes (du simple duel au combat à trois), nombre de munitions à emporter, résistance aux tirs, anti-collision désactivée, mode simulation ou arcade... autant d'éléments à choisir à chaque briefing. Warbirds se fait aussi remarquer par ses caractéristiques techniques qui rivalisent avec les autres portables couleur. Même si les décors ne varient pas beaucoup, la représentation graphique des avions est de très bonne qualité. Les cadrans sont lisibles et l'effet de zoom est bien rendu. Les principales figures acrobatiques (vrille, looping, vol sur le dos, virage à 45 degrés...) procurent de véritables sensations et renforcent l'aspect réaliste du jeu. Les bruitages créent une bonne ambiance sonore. Accroché à votre manche à balai, vos heures de vol vont se compter en mois !

HARD DRIVIN'

(Domark) C+ n° 5

Sur Lynx, deux titres seulement font appel à vos talents de conducteur automobile : Checkered Flag et Hard Drivin'. Ce dernier est bien connu des possesseurs de micro, et l'adaptation sur consoles reste fidèle à l'original. Les décors en 3D surfaces

pleines donnent à l'animation plus de souplesse et un réalisme étonnant. Votre objectif est de battre le temps du redoutable Phantom Photon. Deux circuits : le parcours de vitesse et l'acrobatic. Mais ne croyez pas être seul sur la route. Les voitures venant en sens inverse ne font pas de la figuration, elles représentent un danger et vous obligent à rester dans votre file. Croyez-moi, ce n'est pas si facile. Le moindre coup de volant et la voiture réagit automatiquement. Les sorties de route sont fréquentes et les accidents, enregistrés par une caméra placée sur le côté de la route, peuvent être visualisés. Le principal reproche que l'on a toujours fait à Hard Drivin' concerne le nombre limité de circuits (2 en tout !). Malgré cela, c'est un des grands classiques qu'il faut connaître.



**TOUTE LA CONSOLE DE JEUX
CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!**

MEGADRIVE
SEGAWINNEDO
GAME BOY
NEC
GAME GEAR
LYNX
NEC GT TURBO
NEO GEO

**3615
CONSOLPLUS**

on vend... du neuf, de l'occasion
on rachète et on paye cash !...

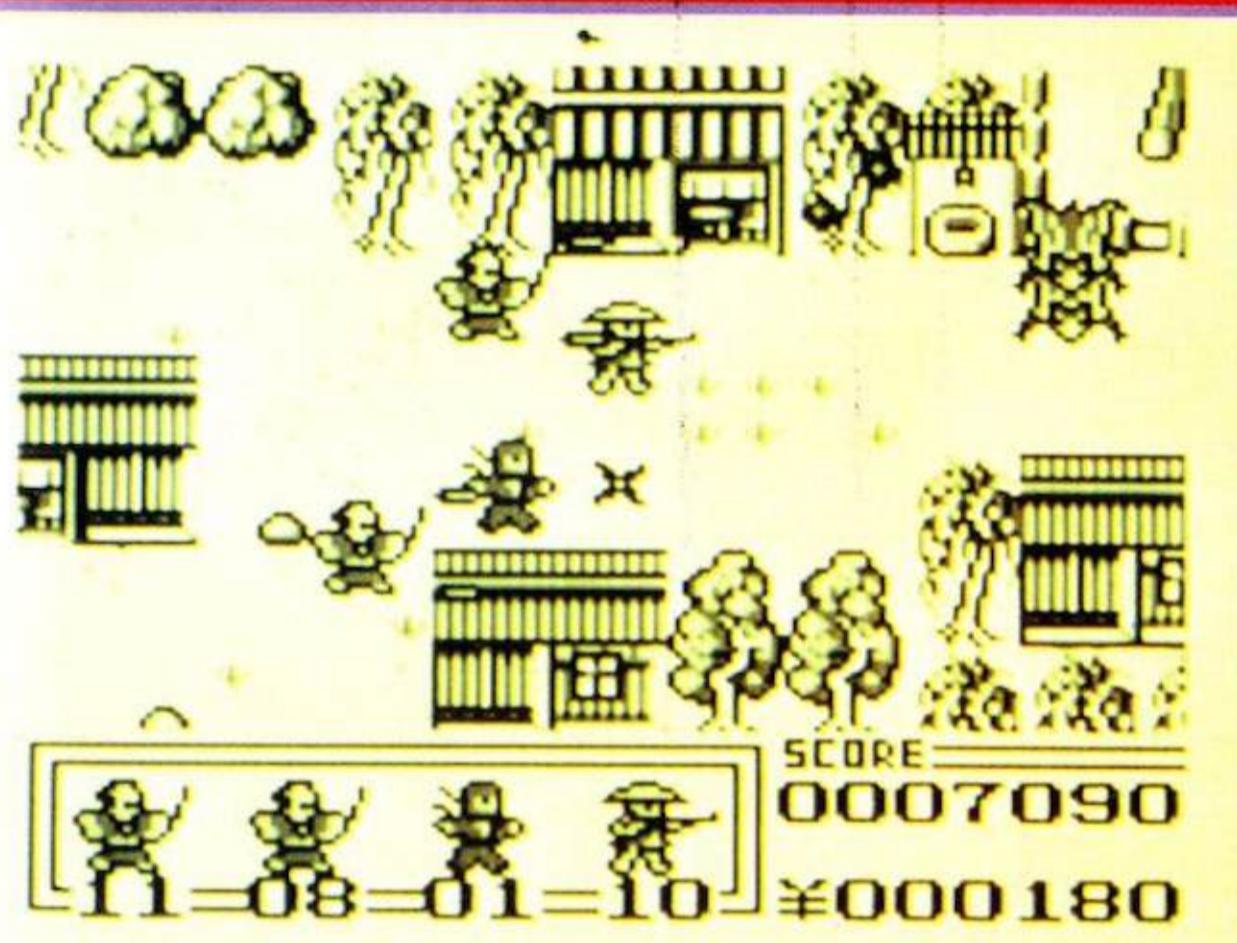
3615 CONSOL PLUS

La Console de Jeux... tout simplement !

Ce serveur minitel est indépendant de celui du magazine CONSOLES + (TCPlus)

FLASH

MERCENARY FORCE



C'est l'histoire d'un tout petit brontosaure qui se trouve perdu dans un immense palais plein d'ennemis, et qui souffle des bulles pour enfermer ces derniers et les détruire... Vous trouvez ça vraisemblable ? C'est en tout cas le scénario d'un des plus grands classiques du jeu d'arcade : 99 tableaux à résoudre et, heureusement, des mots de passe pour conserver vos acquis !

L'adaptation sur Game Boy n'était pas facile. Les programmeurs ont bien restitué la rapidité de l'action et le fun de chaque tableau. Cependant, l'absence de couleur et un graphisme moins détaillé uniformi-

sent les décors et les ennemis. Ce jeu, originellement bourré de fantaisie, devient plus aride,

plus sévère-
ment tactique.
Une excellente
cartouche
pourtant, sur-
tout si on ne
connaît pas les
Bubble Bobble
antérieurs.

Mais au fait, comment expliquer l'absence d'un mode 2 joueurs par Game Link? Bizarre, et dommage.

Flash ! Un coup d'œil rapide sur des cartouches que nous ne pouvons vous présenter en test, pour des raisons diverses et variées, délais, actu, nombre de pages, cartouche sans grande importance, etc. Rassurez-vous, nous avons quand même exploré ces jeux à fond et nos notes sont mûrement réfléchies !

Génial ! Enfin un shoot'em up original, à la fois brutal, rapide, intelligent et original ! La disposition tactique des mercenaires est cruciale : en ligne pour attaquer ? En carré, pour protéger ses arrières ? En colonne, pour survivre ? Autant de choix stratégiques qui, combinés à la composition de départ de l'équipe, assurent une infinie diversité.

GAME BOY

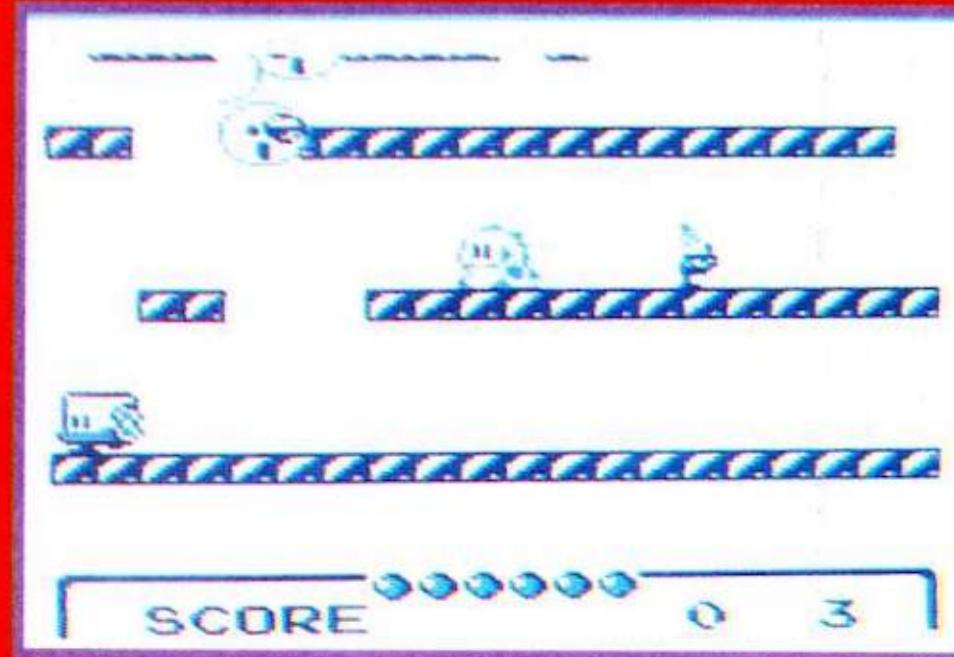
Chine médiévale : vous engagez quatre mercenaires pour débarrasser la région des brigands qui la pillent et la terrorisent. Six types différents de mercenaires sont à votre disposition. Vous pouvez les combiner comme vous voulez, et même prendre quatre fois le même ! La bagarre commence ensuite, sur un écran défilant à scrolling horizontal. Vous choisissez et pouvez modifier sans cesse la disposition de vos mercenaires.

Présentation : 62%
Graphisme : 71%
Animation : 68%
Bande-son : 75%
Jouabilité : 91%
Durée de vie : 94%
Intérêt : 96%

BUBBLE

GAME BOY

Présentation : 68%
Graphisme : 57%
Animation : 61%
Bande-son : 72%
Jouabilité : 68%
Durée de vie : 74%
Intérêt : 69%



BOULDER DASH

Dans la série "les classiques éternels adaptés sur Game Boy", voici Boulder Dash ! Votre personnage est un mineur qui, à chaque mine ou tableau, doit ramasser un certain nombre de diamants avant de sortir. Il creuse ses propres galeries et doit éviter de dangereux éboulements de rochers... ou les provoquer pour écraser des monstres, faire naître des diamants à travers un mur magique, enfermer l'abominable Blob qui grossit sans fin, etc. Les possibilités du jeu semblent illimitées, c'est une succession de puzzles et de casse-tête à vous rendre fou !



GAME BOY

Adaptation réussie ! Boulder Dash se joue parfaitement sur Game Boy ! Les tableaux ont été scrupuleusement conservés ; même si vous les connaissez déjà, les 4 niveaux de difficulté renouveleront le challenge. Et il existe un mode à deux joueurs impitoyable, par Game Link : le premier qui finit le tableau arrête brutalement le jeu de son adversaire et marque tous les points ! Terriblement stressant.

Présentation : 72%
Graphisme : 75%
Animation : 66%
Bande-son : 53%
Jouabilité : 92%
Durée de vie : 96%
Intérêt : 95%

THUNDER FORCE III

MEGADRIVE

Ce remarquable shoot'em up est à la fois très vieux et tout nouveau ! En effet, cela fait plus d'un an qu'il était disponible en import parallèle ; le voilà qui sort officiellement ce mois-ci. Joli décalage... Le principe de jeu se résume en quelques mots : scrolling horizontal, vaisseau, armes diverses, aliens en tout genre. C'est banal ? Mais la réalisation de Thunder Force III est un sommet dans le genre !

Messieurs, voici le meilleur shoot'em up jamais programmé sur Megadrive ! Vitesse de jeu étourdissante, graphisme sublime, armes démentielles qui balaiennent tout sur les écrans, aliens de fin de niveau qui vous coupent le souffle, contrôle irréprochable, mondes diversifiés et instantanément accessibles : la



perfection ! Si vous êtes passés à côté de cette merveille, ruez-vous chez le cartouchier le plus proche !

Présentation : 92%
Graphisme : 92%
Animation : 98%
Bande-son : 80%
Jouabilité : 92%
Durée de vie : 88%
Intérêt : 95%

GAME'S
Le plus
grand
choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

NEWS

ON AURA TOUT VU !

Vous connaissiez sans doute les Power Gloves, les fameux gants de contrôle pour Nintendo. Et bien voici les Video Game Gloves. Il s'agit d'une paire de gants avec les quatre doigts coupés à moitié ou, si vous préférez, une paire de mitaines avec un pouce complet... L'intérêt ? Eviter la douleur au pouce qui



peut survenir après de longues parties cramponné au joypad. Et c'est très sérieux : son concepteur, médecin, prétend que le muscle du pouce se voit renforcé par ce gant magique. Et pour rendre les parties plus fun, il existe plusieurs modèles couleur fluo à l'effigie de nombreux héros : Batman, Spiderman, Bonk...



UNE BATTERIE POUR GAME BOY

Pour éviter d'avoir à changer trop souvent les piles sur Game Boy, il existe une alimentation externe distribuée par Bandai qui sert également d'accumulateur. Le problème, c'est qu'elle n'est pas solidaire de la Game Boy : il faut la fixer à la taille par exemple, ce qui n'est pas toujours pratique pour jouer. Naki, le spécialiste américain de l'accessoire pour console, vient de lancer un petit accumulateur qui se met à l'emplacement des piles. Diminution de poids, utilisation plus pratique, cet accessoire a toutes les qualités pour remplacer celui que propose actuellement Bandai.



CES DE CHICAGO

C'est du 28 au 31 mai qu'aura lieu cette année le Summer Consumer Electronics Show à Chicago. Cette manifestation, avec son édition hivernale, est le plus grand Salon de produits électroniques aux Etats-Unis. Outre vos chères consoles de jeu, on y trouve des constructeurs de micro-ordinateurs, de chaînes hi-fi, d'auto-radios, de caméscopes, de télévisions, de magnétoscopes, etc. Comme à chaque CES, de nombreuses nouveautés ludiques sont attendues, en particulier dans le domaine des consoles et des CD-Rom. De plus, c'est la première fois que le grand public sera autorisé à y entrer. Espérons que Sega et Nintendo sauront contenir les milliers de petits Américains avides de nouveautés !

COMPATIBLES NINTENDO

Le marché des consoles Nintendo se développant de jour en jour, il n'est pas étonnant de voir de nombreuses sociétés s'y intéresser. Et de même que chez nos grands frères les micro-ordinateurs, il existe des compatibles



PC, nous avons découvert au CES de Las Vegas et plus récemment au Salon du jouet, des compatibles Nintendo. Il s'agit de consoles pas très jolies qui ont pour intérêt d'accepter les deux formats de cartouche, français et américain. Quant à leurs formes, elles sont assez extravagantes et il y en a même une qui ressemble à la fois à une Megadrive et à un ovni !



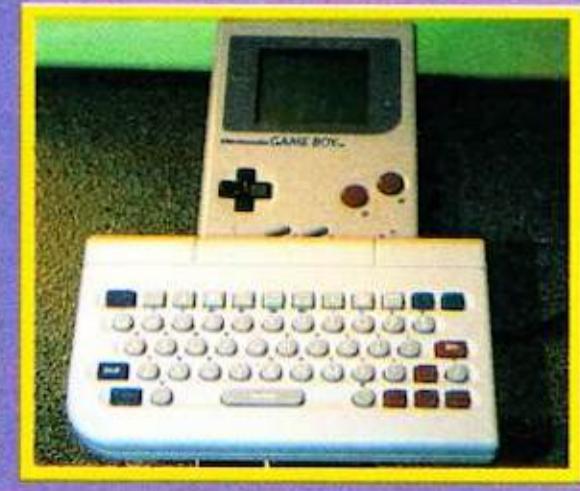
SUPERGAMES SHOW

Ça y est ! On sait dorénavant où aura lieu le prochain Supergames Show. Rappelons que ce Salon est le premier à rassembler les acteurs de l'industrie vidéo ludique sur notre bonne vieille Terre. Le prochain aura lieu du 4 au 8 novembre 1992 et quitte l'Espace Champerret pour se retrouver au CNIT. Mais l'orientation très professionnelle de ce grand lieu d'exposition, laquelle s'ajoute à l'ouverture d'Infomart (une sorte de Salon d'informatique permanent réservé aux professionnels) ne risque-t-elle pas de refroidir l'ambiance ? Parions que l'organisateur et les exposants, que nous espérons nombreux, feront tout pour nous prouver le contraire. Et, bien entendu, Consoles+ sera de la partie !

DES UTILITAIRES POUR GAME BOY

Qui dit cartouche ne dit pas nécessairement jeux. Info Genius vend même exactement le contraire outre-Atlantique : des cartouches utilitaires. Ainsi, Travel Guide recense la plupart des grandes villes américaines et indique, pour chacune d'elles, l'heure locale, la situation géographique, les boutiques les plus importantes, les sports que l'on peut y pratiquer, les sorties possibles, diurnes et nocturnes. Spell Checker est un vérificateur orthographique qui regroupe plus de soixante mille mots anglais. Il suffit d'entrer le mot tel qu'on pense l'écrire et l'orthographe exacte s'affiche ! En prime, il existe une option calculatrice. Sympa ! Personal Organiser contient un agenda téléphonique, un agenda journalier et un calendrier. Il est possible de stocker jusqu'à 90 noms et téléphones. De plus, les 800 téléphones les plus utilisés (toujours aux Etats-Unis) sont en mémoire ainsi qu'une horloge universelle, un bloc-notes et également une calculatrice. Enfin, Info Genius propose deux dictionnaires anglais-français et anglais-espagnol contenant les mêmes mots que les célèbres dictionnaires Berlitz. A savoir 12 500 mots et 300 phrases couramment utilisées. Il est même possible de convertir des prix et des mesures.

Dans le même ordre d'idée, il existe un clavier qui rassemble la plupart de ces fonctions. Nous n'en savons pas plus pour l'instant mais il est amusant de constater que l'on peut faire de la Game Boy un ordinateur de poche. Malheureusement, ces petites merveilles ne doivent pas sortir en France pour le moment et, même si c'est le cas un jour, elles risquent d'être vendues telles quelles sans être adaptées au marché européen...



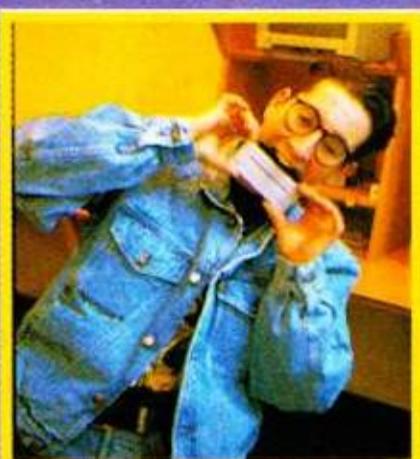
ADAPTATEUR POUR SFC!

Coup de théâtre ! Un adaptateur fantastique vient de faire son apparition en France : il permet d'utiliser sur Super Famicom les cartouches de la Super Nintendo américaine, ce qui ouvre à votre ludothèque des horizons résolument nouveaux (voir les tests dans ce numéro de Super Off Road, Home Alone et Bill Laimber's Combat Basketball en version anglaise).

L'adaptateur ressemble un peu à celui qui permet d'utiliser les cartouches Megadrive japonaise sur une Megadrive française. Le problème de compatibilité entre la Super Nintendo américaine et la Super Famicom japonaise n'est en effet dû qu'à la taille de la cartouche US, beaucoup plus large, impossible à insérer. Mais avec l'adaptateur...

Nous distinguerons donc désormais trois types de tests dans Consoles + : les tests Super Famicom (cartouches japonaises), les tests Super Nintendo US (cartouches américaines) et les tests Super Nintendo (cartouches françaises).

Par ailleurs, nous ne savons pas pour l'instant si ce genre d'adaptateur sera disponible pour utiliser des cartouches étrangères sur la Super Nintendo française... Encore un peu de patience.



Le diabolique José, d'Ultima, et l'adaptateur-miracle !

UN TRAIN SEGA !

Du 11 avril au 10 mai prochain, Sega lance une opération spectaculaire : il s'agit d'un train qui va s'arrêter dans 23 villes.

Composition du train :

- une voiture "découverte" : exposition de l'univers Sega et des nouveautés françaises et étrangères.
- une voiture "démonstration" : où l'on pourra jouer, tout simplement sur 18 Master System, Game Gear ou Megadrive.
- une voiture "concours" : où les Segamaniaques pourront concourir pour le titre de Champion de France, sur Sonic et sur Super Monaco Grand Prix. Ce concours se déroulera en manches de dix minutes. Les quatre premiers de chaque manche recevront des pin's. Les tenants des quatre meilleurs scores de chaque journée gagneront un cadeau Sega et seront qualifiés pour la finale nationale, qui se déroulera à Paris fin mai !

DATES

11 avril : Paris-Montparnasse - 12 avril : Paris-Montparnasse - 13 avril : Rennes - 14 avril : Caen - 15 avril : Rouen - 18 avril : Amiens - 19 avril : Lille - 20 avril : Nancy - 21 avril : Strasbourg - 22 avril : Mulhouse - 23 avril : Besançon - 24 avril : Dijon - 25 avril : Clermont-Ferrand - 26 avril : Lyon-Perrache - 27 avril : Grenoble - 28 avril : Marseille - 29 avril : Montpellier - 1^{er} mai : Toulouse - 2 mai : Bordeaux - 3 mai : Limoges - 6 mai : Nantes - 8 mai : Angers - 9 mai : Le Mans - 10 mai : Orléans.



AMERICAN GAMES DIRECT

NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- PAS ASSEZ DE REMISE
- CHOIX TROP LIMITÉ

**REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS**

**SEUL GAME NETWORK
PEUT VOUS OFFRIR
LE SERVICE PACK**

DISTRIBUTION SOUS 48 H

PRIX COMPÉTITIFS

GAMME TRÈS ÉTENDUE

CONTACT TÉL. RAPIDE

INFO. NOUVEAUTÉS

IMPORT DIRECT US

Game network inc., firme américaine parmi les plus importants distributeurs de US VIDEO GAMES, est désormais représentée en France.

- AMERICAN GAMES DIRECT



EN FRANCE

Commandez :

- Par téléphone : (1) 30 64 19 00
- Par Fax : (1) 30 64 12 52

30, av. Robert SURCOUF 78960 VOISINS LE Bx

CAP SUR DISNEYLAND PARIS

Mickey, Donald, Pluto, les Castors juniors, Cendrillon, Dingo, Jumbo, Peter Pan, Blanche-Neige et les sept nains... Ils seront tous là le 12 avril prochain pour fêter l'ouverture du Disneyland français. Tous... sauf un, l'oncle Picsou, dont l'image de vieux radin cadre mal avec celle du parc (nul doute que l'ignoble individu sera quand même présent... derrière la caisse!). Installé sur près de 40 hectares, le parc offrira cinq mondes différents à explorer : Main Street USA, Frontierland, Adventureland, Fantasyland et Discoveryland, soit en tout une trentaine d'attractions !

Pour vous mettre en appétit, vous pourrez commencer par longer la grande rue de Main Street USA, avec ses voitures à chevaux, ses tramways et ses véhicules typiques de l'Amérique du début du siècle, mais les choses sérieuses ne commenceront vraiment que lorsque vous serez entrés dans Frontierland, un vrai décor de western qui vous ramènera à la grande époque de la ruée vers l'or...

EN PLEIN WESTERN !

Là, vous pourrez prendre un verre au comptoir d'un saloon animé par des danseuses de French cancan, faire un carton dans un stand de tir, une balade en bateau à roues à aubes ou, plus remuant, emprunter le Big Thunder Mountain, un petit train qui vous fera connaître le grand frisson en traversant à toute vitesse les canyons et en plongeant dans les entrailles d'une mine d'or ! Les plus téméraires finiront par une petite visite au Phantom Manor, un manoir hanté digne d'un épisode de Scoubidou, dans lequel vous pourrez rencontrer des spectres et des fantômes grâce à des effets spéciaux à base d'hologrammes et d'automates.

A L'ABORDAGE !

Changement d'ambiance et d'époque garanti dès que vous poserez la pointe de votre pied ou de votre jambe de bois sur le sol d'Adventureland... Vous pourrez y découvrir un véritable bateau pirate mouillé dans une petite crique de la mer des Caraïbes, rencontrer le fameux Long John Silver sur son île au trésor ou grimper au sommet d'un arbre

D

de Paris. Préparez-vous à l'aventure... Départ le 12 avril !

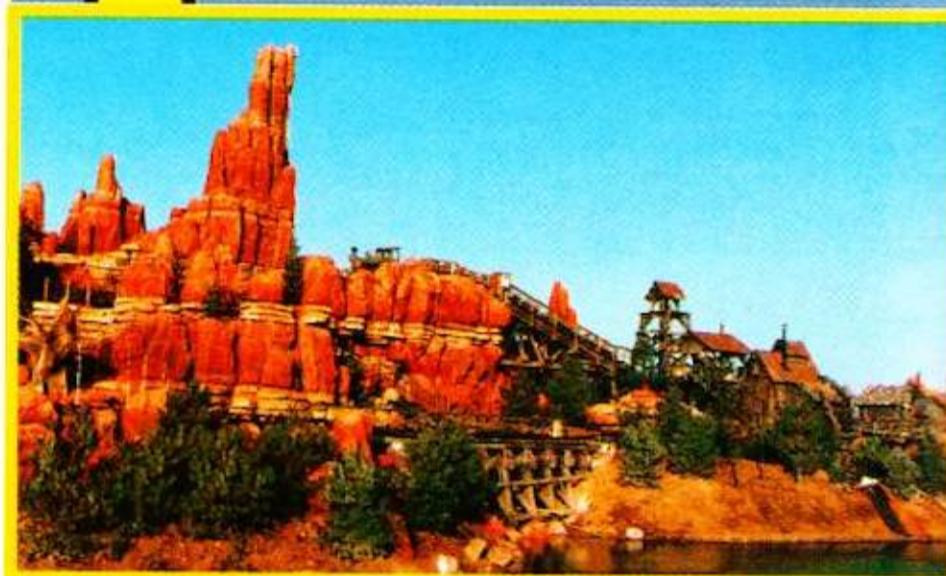
gigantesque (près de trente mètres de haut) où se perche l'étrange cabane de la famille Robinson. Autre grand moment, l'attraction Pirates of the Caribbean qui vous fera assister en direct à l'attaque d'un port espagnol par une bande de flibustiers interprétés par des automates !

Si vous préférez la douceur et la poésie aux émotions fortes, vous pourrez vous promener dans Fantasyland, au cœur du parc. C'est là que vous retrouverez tous les héros des dessins animés de Walt Disney à travers des attractions comme Les voyages de Pinocchio, Dumbo l'éléphant

volant, Peter Pan's flight, ou bien encore l'immense labyrinthe d'Alice au pays des merveilles, un dédale de 5 000 m² composé de plantes mesurant plus de deux mètres de haut. C'est également là que s'élève l'impressionnant château de la Belle au bois dormant, dont on pourra visiter les souterrains.

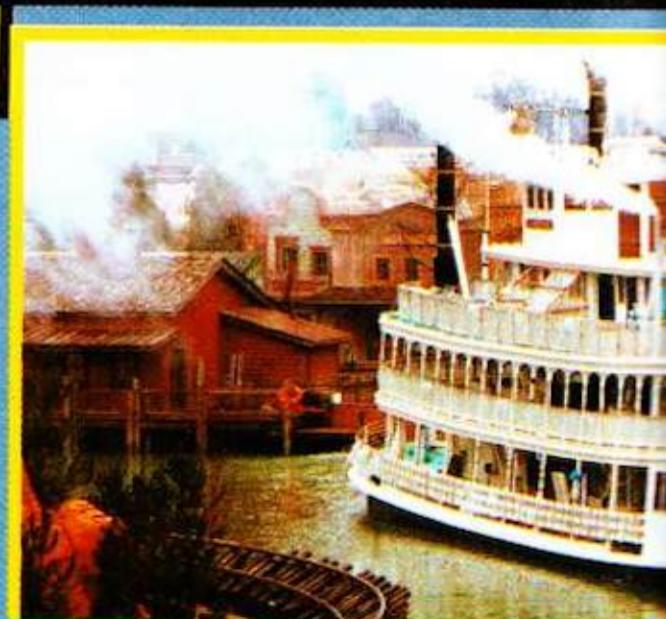


© Disney



© Disney

Si vous avez le cœur bien accroché, n'hésitez pas à monter à bord du Big Thunder Mountain, l'extraordinaire petit train des chercheurs d'or. La bête se faufile à toute allure à travers le canyon pour finir par plonger au fond de la mine. Le grand frisson garanti !



© Disney

Patience, plus que quelques jours ! Tous les personnages des dessins animés de Walt Disney seront là pour accueillir les visiteurs du parc dès le 12 avril. Mickey, Minnie, Donald, Pluto, Dingo et tous les autres nous attendent déjà devant le fabuleux château de la Belle au bois dormant. Pluto, langue pendante, semble mourir de soif... Courage, mon vieux, on arrive ! Le splendide château de la Belle au bois dormant, symbole du parc, se dresse fièrement au milieu de Fantasyland. Vous entrerez ici dans le monde de l'imaginaire, au cœur des plus célèbres dessins animés de Walt Disney comme "Blanche-Neige et les sept nains", "Alice au pays des merveilles", "Peter Pan" ou "Cendrillon".

Plus calme que le train : le voyage en bateau à roues à aubes. Le Mark Twain déambulera paresseusement sur une paisible rivière du Far West et vous fera découvrir Frontierland, un monde d'aventure où les cow-boys font la loi et où les saloons regorgent de jolies danseuses !

SNEYLAND

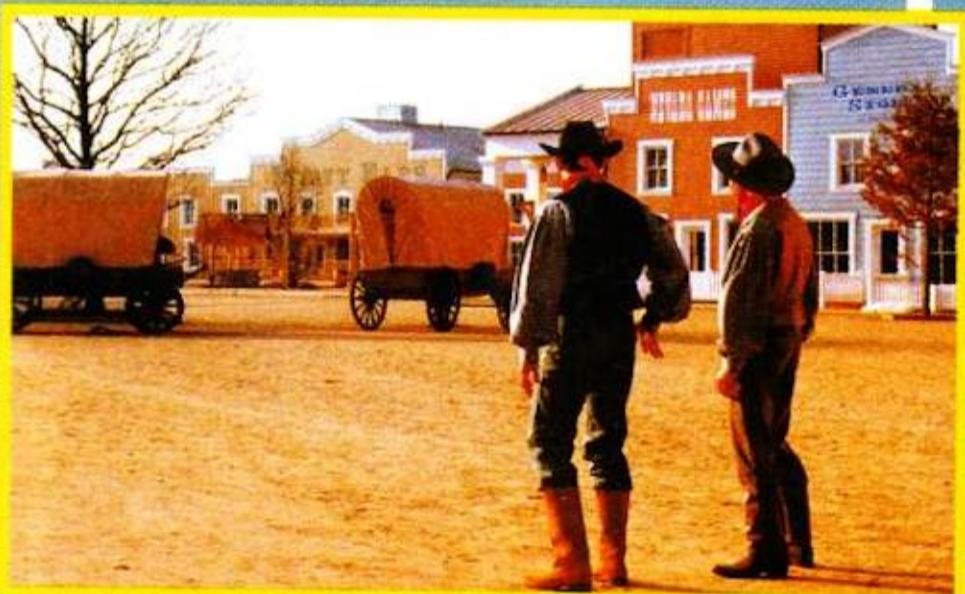
NEWS

rains... Ces derniers abritent la grotte d'un gigantesque dragon cracheur de feu !

RETOUR VERS LE FUTUR !

Mais le monde le plus fabuleux d'EuroDisney sera sans doute Discoveryland, un endroit qui nous donne une idée de ce que sera le futur grâce à des attractions fondées sur la haute technologie. Dans des décors inspirés des travaux de Leonard de Vinci

Voyez dans le temps jusqu'à la grande époque de la conquête de l'Ouest ! Les splendides décors de Frontierland vous plongeront dans l'ambiance mouvementée des westerns. Les visiteurs qui ne craignent pas d'être réveillés par une attaque de banque pourront même loger dans l'hôtel Cheyenne !



et de Jules Verne, vous pourrez vous initier aux joies du cinéma de demain, avec des attractions particulièrement spectaculaires... Videopolis, dont l'entrée est gardée par l'Hypérion, un ballon dirigeable conçu par Jules Verne, abritera le Circle Vision, une salle de projection dont l'écran entoure totalement le spectateur, lui offrant un champ de vision de 360°, comme dans la réalité. Le film, spécialement conçu pour ce procédé, vous conviera à un fantastique voyage dans le temps et à travers le monde, avec pour guide Michel Piccoli dans le rôle de Jules Verne. Autre star, encore plus connue, Michael Jackson, qui tiendra la vedette d'un court métrage de science-fiction bourré d'action et en relief : "Captain Eo".

Et puis... on tenait à vous garder le meilleur pour la fin, le Star Tours vous emmènera carrément en croisière galactique ! Cette

salle de cinéma montée sur vérins hydrauliques tangue et bascule en fonction de l'action qui se déroule sur l'écran. Le film en question, réalisé par Lucas Film, vous plongera dans l'univers de "La guerre des étoiles" ! Rase-mottes au-des-

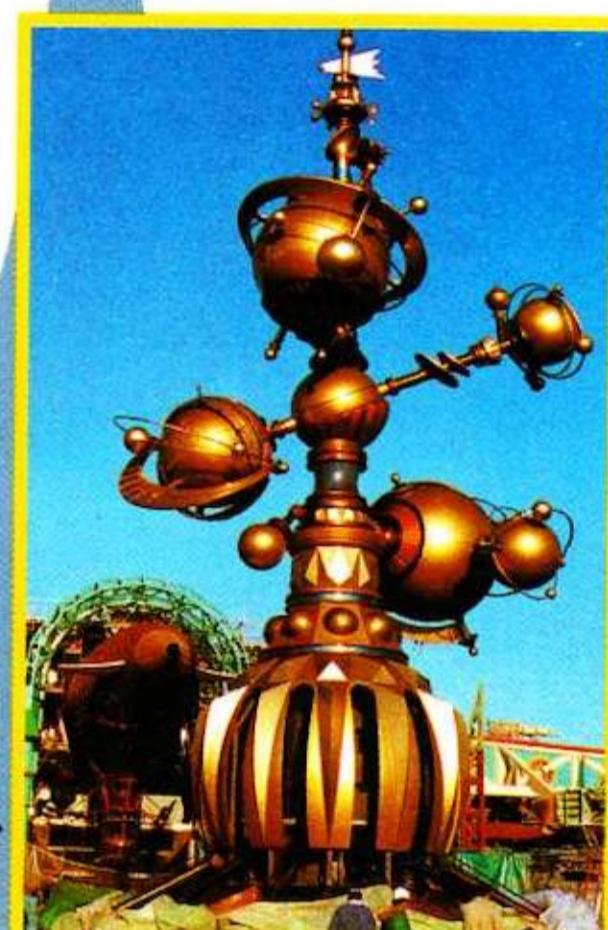
sus de l'étoile noire, batailles spatiales à coups de rayons laser, traversée d'un champ de météorites, etc. Imaginez un peu les secousses... Rien à voir avec une tranquille promenade en barque !

Voilà pour ce rapide tour d'horizon des merveilles que proposera le parc, et encore n'avons-nous parlé que des plus spectaculaires, oubliant les spectacles, ou l'aménagement des hôtels (Cheyenne, Santa Fe, Sequoia Lodge...) qui méritent à eux seuls le déplacement ! Les jeux vidéo nous ont habitués à voyager dans l'espace, explorer des labyrinthes, visiter des maisons hantées, combattre des monstres effrayants.

Cette fois, tout ça va pouvoir devenir presque réel !

Si vous avez toujours rêvé de rencontrer en chair et en os les pirates de Monkey Island, les fantômes de Ghostbusters, les héros de Star Wars ou les personnages de Disney (Mickey, Donald, sont eux aussi devenus des héros de jeux vidéo), foncez à Euro Disney !

Marc Lacombe



Parmi les nombreuses attractions de Discoveryland, l'Orbitron vous permettra de visiter la galaxie Disney à bord de machines volantes imaginées par Jules Verne ou Leonard de Vinci ! L'Hypérion, un gigantesque ballon dirigeable, tout droit sorti de l'imagination de Jules Verne, marquera l'entrée du Videopolis au centre de Discoveryland. Vous y découvrirez un cinéma en relief, un écran qui fait le tour de la salle de projection, et une salle de cinéma d'un genre très particulier : le Star Tours.

DÉMENT ! 3 NOUVEAUX MAGASINS MICROMANIA

**Pour fêter l'ouverture de ces magasins
Une montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE* pour 500 F
d'achats ou plus !**



(*Offre d'une valeur de 145 F valable aux Magasins MICROMANIA LES 3 MOULINS, MICROMANIA LES CHAMPS, MICROMANIA LYON. Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1. Face sortie Métro. 69000 Lyon
Tél. 78 60 02 29

NOUVEAU À LYON

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile/Métro Havre Caumartin
75001 Paris. Tél. 42 56 04 13

NOUVEAU 180 m²

MICROMANIA LES 3 MOULINS **NOUVEAU**
Centre Commercial Les 3 Moulins. Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. 93 62 01 14

INFO - Tél. 93 62 01 14



REVIEW

En ordonnant à son commandant Eagle d'envahir une planète protégée par la confédération, Don Ginsi vient d'enfreindre le traité interplanétaire. Sur la station Gsap, les forces de police sont en effervescence. Hawk, un des meilleurs pilotes de chasse, s'apprête à décoller au bord du "Hunting Dog". Il lui faut agir vite s'il veut sauver la planète des forces d'Eagle. La partie s'annonce rude, très rude. Heureusement, Esty, aux commandes du "Wild Cat", est là pour l'épauler... Vous l'avez compris, Gate of Thunder est un shoot'em up pur et dur qui ne fait pas dans la finesse. Pas de détails, il faut détruire tout ce qui bouge et, comme vous êtes seul face à une armada, il y a bien sûr les fameuses options (délivrées par les bon soins d'Esty) pour rétablir l'équilibre. Laser, waves, bombes, drones, missiles "Chaser", la classique panoplie du petit tueur de l'espace est à votre disposition. Vous en aurez bien besoin, les ennemis sont très nombreux et ne vous laisseront aucun répit. C'est par vagues successives qu'ils déferlent sur votre pauvre petit vaisseau. Un vrai raz de marée ! Pour corser l'affaire, de "gros durs" viendront se mesurer à vous. Pas de panique, ils ont l'air effrayants, mais ce n'est rien comparé aux boss de fin de niveau, sans parler des passages aussi étroits que le chas d'une aiguille ou bien de ces énormes presses hydrauliques qui surgissent du fond de l'écran pour vous écraser. Bref, c'est carrément l'enfer ! Ne vous inquiétez pas, le niveau "easy" l'est vraiment et quant aux maniaques qui bavent devant le premier alien venu, qu'ils s'amusent un peu en mode "devil", ça les détendra !

COMMENTAIRE

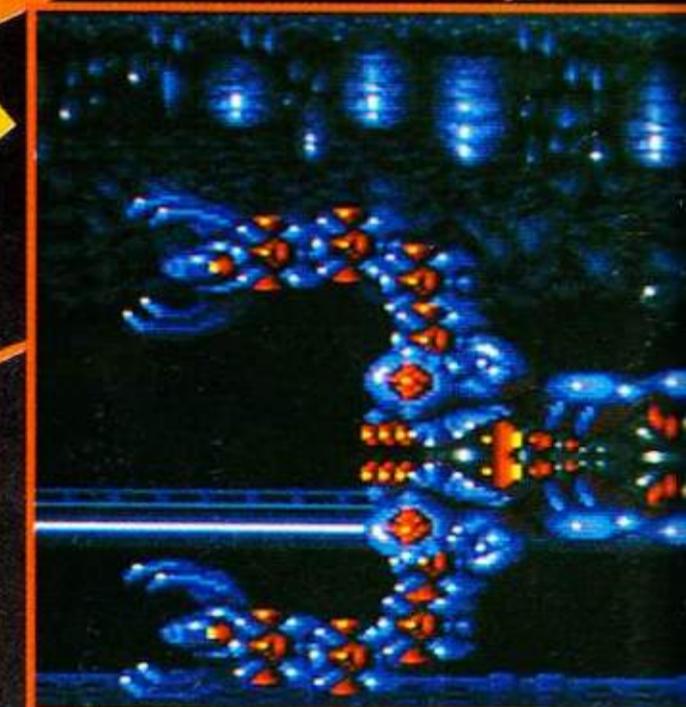


Je suis entièrement d'accord avec Marc. Gate of Thunder a tout du bon kill'em all. Même si les options ne sont pas très nombreuses, on prend beaucoup de plaisir à casser de l'alien. Les sprites sont grands et l'animation est fluide et rapide. Il y a une grande diversité d'ennemis et on rencontre souvent des monstres de mi-niveau coriaces (j'ai particulièrement apprécié celui qui tire une espèce de laser qui serpente tout l'écran). Les

FRED

musiques sont rythmées et donnent beaucoup de tonus au jeu. Avec ce genre de cartouche, il n'a pas besoin de réfléchir. C'est bête et méchant mais ça fait du bien de se défouler !

Du fond de l'écran, d'énormes presses hydrauliques surgissent pour vous écraser !



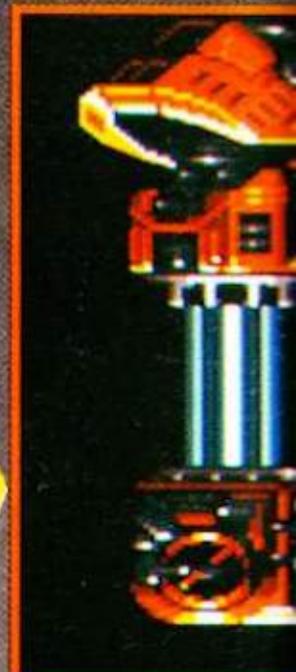
Au sixième tableau, des vers gigantesques cherchent à vous happen.

Non, ce n'est pas le boss ! Juste un alien de plus sur votre route. Les lasers à la trajectoire sinuose sont stupéfiants.



Voilà le gardien du premier niveau ! Il ne pose pas trop de problèmes.

Le boss du troisième niveau est une immense excavatrice devenue folle. Tirez sur la batterie d'énergie (en bleu) pour la détruire.



REVIEW



TIP !

TIREZ plusieurs fois dans la tête. Au bout d'un moment, il se détachera et tentera alors de vous écraser. La seule zone sensible de sa carcasse de métal se trouve au point de jonction des deux corps (globe lumineux jaune). Attendez donc qu'il se sépare et tirez sans arrêt sur le globe alors découvert.

DER

Il y a des pieuvres géantes dans la partie aquatique du sixième niveau.

Parfois, il est indispensable de diriger le tir des drones vers l'arrière pour survivre.



Cet immense robot est le gardien du quatrième niveau.

COMMENTAIRE



Gate of Thunder est vraiment excellent ! Ça c'est un vrai shoot'em up ! Du début jusqu'à la fin, on ne s'ennuie pas une seule seconde. On n'a même pas le temps de s'acharner sur son alien qu'une

MARC

autre escadrille revient à la charge. On a constamment les nerfs à vifs. Les graphismes sont très fouillés et les musiques sont superbes. Le CD Rom est utilisé à fond et cela s'entend. L'action est bien dosée et le vaisseau hyper maniable. Les 7 niveaux sont variés et les aliens toujours différents. Un vrai régal !

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : 7

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 77%

Le dessin animé d'introduction est bien réalisé. De plus, chaque option acquise est annoncée à haute voix, ce qui est très utile.

GRAPHISME 74%

Les dessins fins et précis sont futuristes mais ils manquent un peu de décors.

ANIMATION 93%

Un nombre impressionnant de sprites à l'écran. Scrollings multi-plans. Pas de ralentissements. Du beau travail !

BANDE-SON 92%

Des musiques avec du punch et un rythme d'enfer et des explosions réalistes.

JOUABILITE 96%

3 niveaux de vitesse pour le vaisseau, on le dirige au doigt et à l'œil.

DUREE DE VIE 80%

En mode "devil", il vous faudra de l'entraînement pour en venir à bout.

INTERET 95%

Action frénétique, aliens à gogo et jouabilité excellente, un shoot'em up d'exception.



À début du XXII^e siècle, une bombe atomique explose au-dessus de New York, ravageant la cité. La région contaminée par les radiations est isolée de tout contact avec l'extérieur. Vingt ans se sont écoulés et voilà que des rumeurs alarmantes se font entendre : une organisation mafieuse regroupant tous les bannis et autres mutants du coin serait en train de contrôler la ville. Portant le nom de "Big Valley", elle a pour ambition de dominer le reste des Etats-Unis. Le gouvernement US apprenant cela envoie un commando (formé de un ou deux mercenaires, suivant le nombre de joueurs), grassement payé, pour aller régler le problème.

Vous incarnez l'un des deux balèzes. Physiquement, vous ressemblez plus aux voyous que vous devez éliminer qu'à un représentant du gouvernement ! Vous vous battez à mains nues, ou en projetant sur vos adversaires divers objets que vous trouverez en chemin tels que des rochers, des carcasses de voitures, des bidons... De temps en temps, vous rencontrerez dans un tableau bonus, ou au milieu du niveau, un distributeur automatique de boissons. Si vous le maltraitez convenablement, il laissera échapper des canettes qui restaureront vos forces.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Le thème de cette cartouche n'a rien de transcendant ! C'est du réchauffé, sans originalité. La réalisation est dans l'ensemble correcte, à part la palette de couleurs un peu limitée. L'absence de certaines caractéristiques limite l'intérêt du jeu : ainsi il est impossible de se déplacer en profondeur sur l'écran, de tourner autour de ses assaillants pour choisir le moment adéquat pour attaquer, de changer de plan pour échapper momentanément à un adversaire, à la différence de jeux comme Final Fight ou Rushing Beat. Quand les ennemis arrivent de la droite ou de la gauche de l'écran, il faut les combattre sans possibilité de les éviter, à moins de grimper sur le niveau supérieur du décor. D'autre part, si les commandes sont ultra-pratiques, elles sont également très simples et proposent un nombre très limité de coups et prises. Enfin, il n'est pas possible de ramasser des armes-bonus (couteaux, batte, dynamite...), à part les éléments du décor que l'on peut juste jeter à la tête de l'adversaire.

COMBATS



Des distributeurs de Power Cola vous revitalisent au milieu des niveaux ou encore dans des tableaux bonus.

CRUDE BUSTER



UN VRAI HERCULE DE FOIRE
Vous soulevez n'importe quoi !



UN ROCHER



UNE VOITURE

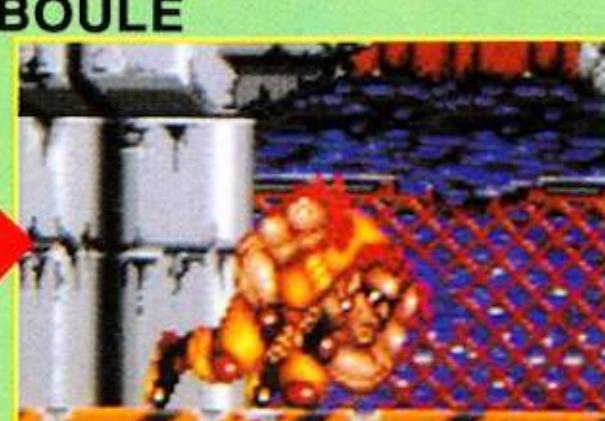


UN ADVERSaire



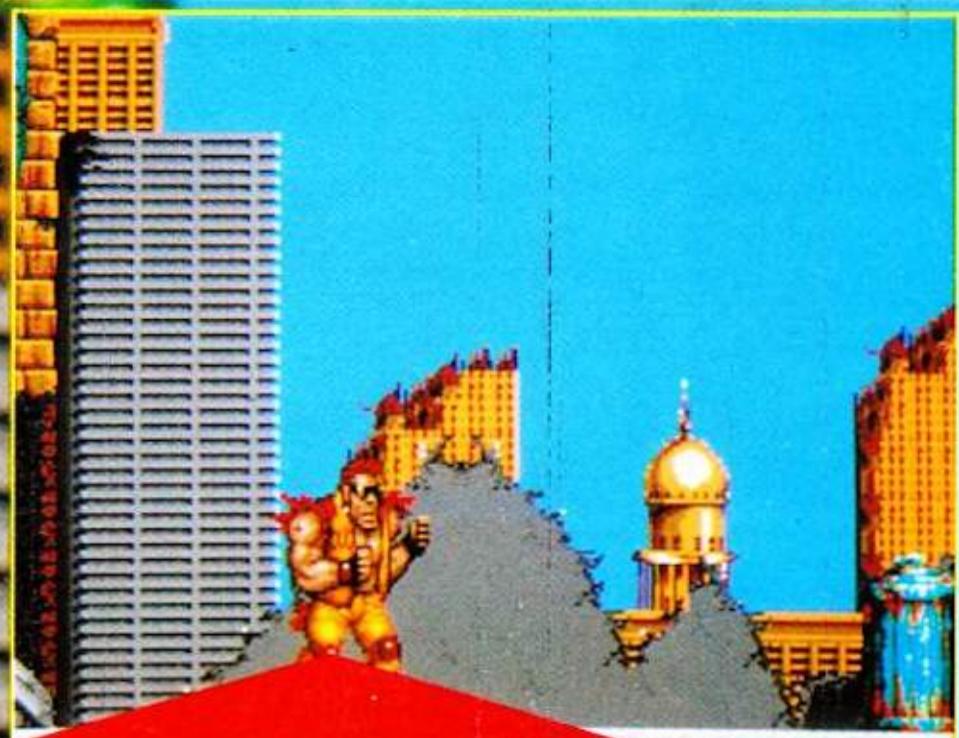
UN BARIL

ROULE BOULE



COUP DE POING DROIT ET





Vous débutez le jeu dans les rues d'un New York dévasté.



Le boss de fin du premier niveau a des chaussures ridicules et un serpent redoutable.

C'est marqué distinctivement sur le mur : Banana San est passé par là !

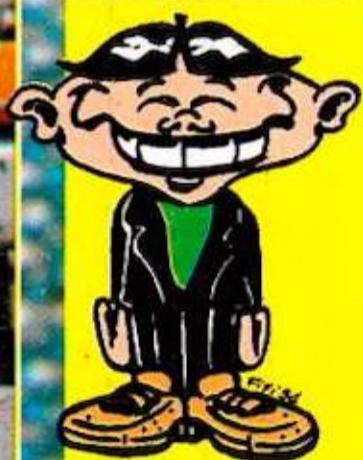
Les mutants-araignées vous tombent dessus !



Le boss de la fin du deuxième niveau, armé de couteaux, a eu raison de vous !



COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Crude Buster se situe dans la droite ligne des jeux de baston qui fleurissent sur toutes les consoles. Vous allez parcourir les niveaux en cognant sur tout ce qui vous environne (éléments du décor ou adversaires...). Dans cette optique, le jeu est réussi car il est totalement défoulatif ! Les commandes sont faciles à manier (notamment la possibilité de s'emparer d'un des méchants, s'il s'approche trop de vous, pour le projeter sur ses petits copains). La

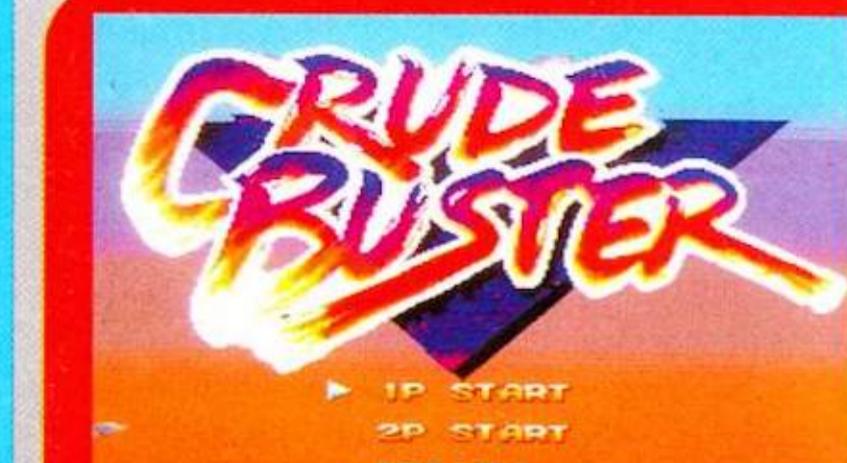
difficulté n'est point trop importante et les premiers niveaux se passent allègrement. Les sprites sont de taille suffisante ; enfin, comme dans tout bon jeu de combat qui se respecte, vous pouvez y jouer à deux joueurs.



GAUCHE

COUP DE PIED

COUP DE PIED SAUTE



EDITEUR : DATA EAST

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 74%

La petite histoire (en anglais, c'est assez rare pour être signalé !) habituelle, agrémentée de quelques illustrations.

GRAPHISME 62%

Si les sprites sont de grande taille et les décors réussis (à part celui du premier niveau), les couleurs sont hideuses !

ANIMATION 87%

Les animations sont de bonne facture.

BANDE-SON 57%

Comme dans les 3/4 des beat-them-all, un vague fond musical en boucle sur lequel viennent se greffer des bruitages !

JOUABILITE 88%

Les commandes sont simples et votre héros, facile à manœuvrer.

DUREE DE VIE 45%

De difficulté moyenne, ce jeu ne retiendra votre attention qu'un moment !

INTERET 60%

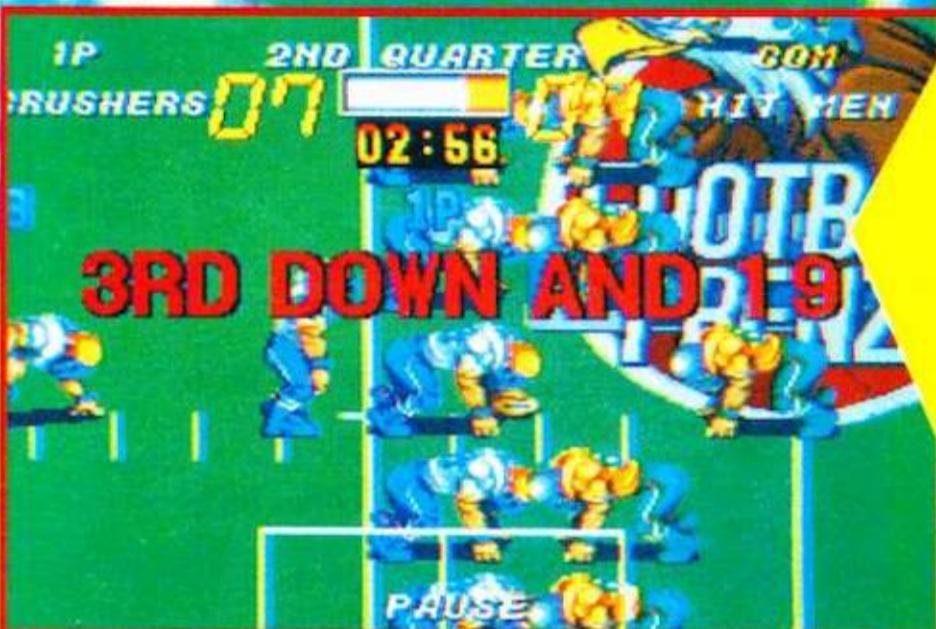
Des commandes conviviales, mais une action trop classique et répétitive pour révolutionner le monde des jeux de combat.



REVIEW

La saison de football vient de commencer. Cette année encore, les meilleures équipes des Etats-Unis vont s'affronter dans une bataille sans pitié pour obtenir la coupe des champions. Dans le monde des consoles, le football américain est très prisé. La Neo-Geo ne voulait pas être en reste et a donc conçu sa propre version du football, beaucoup plus axée sur l'action que la stratégie. Vous avez le choix entre dix équipes pour participer au championnat, chacune ayant ses tactiques préférées (Bloody Mary, Kamikaze...). Le but du jeu est assez simple : vous avez jusqu'à quatre essais pour parcourir 10 yards. Vous devez progresser ainsi jusqu'à la zone de but adverse (c'est alors le touchdown). Si vous perdez la main, c'est l'équipe adverse qui attaque, suivant le même principe. Pour parcourir les 10 yards, vous pouvez soit faire une passe (24 choix possibles), soit une course (18 choix). Chaque équipe est différente et il faudra trouver les meilleures combinaisons pour chacune. En défense, c'est plus simple : il suffit de veiller au grain et de foncer tout droit sur le possesseur du ballon.

Voilà pour les règles de base. Le reste du jeu n'est qu'une question de hargne, de réflexe et de dextérité. A vous de jouer !



COMMENTAIRE



MARC

C'est fait ! La Neo-Geo a elle aussi son football américain. Et comme on s'y attendait, la partie arcade est largement dominante, contrairement aux autres machines où la stratégie est de mise. Ici, on doit quand même appuyer comme un fou sur les boutons pour courir et secouer la manette dans tous les sens. Cela dit, le jeu est vraiment divertissant. Il est bourré d'animations hilarantes qui n'ont rien à voir avec la partie en elle-même (bastons, étranglements) et les voix digitalisées rendent le tout très vivant. Un bon point : le mode deux joueurs qui allonge considérablement la durée de vie du jeu. De bons matchs bien violents en perspective.

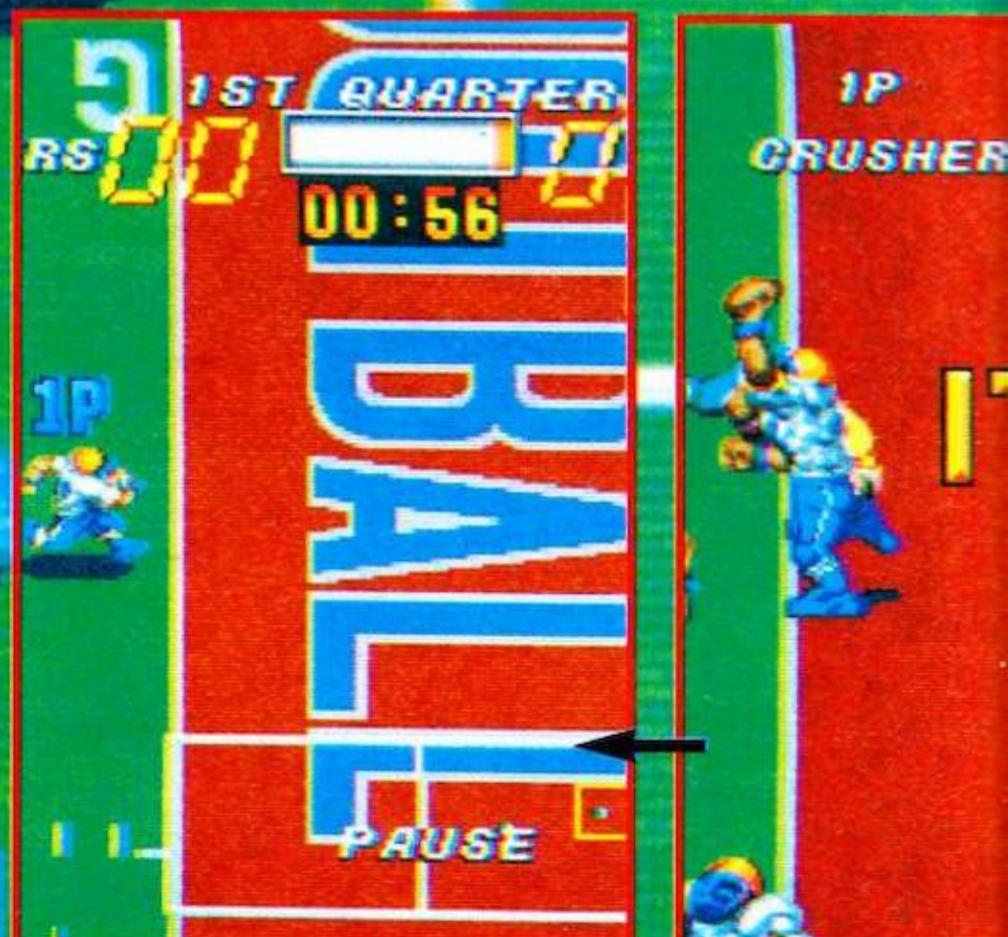
FOOTBALL FRENZY



C'est la mi-temps ! Les pom pom girls sont là pour chauffer l'ambiance !

Troisième tentative pour parcourir 19 yards. Les joueurs se mettent en place pour effectuer une "Wish Bone-1", course brutale et rapide.

Il faut savoir diversifier ses attaques pour tromper l'ennemi. 24 passes et 18 courses, il n'y a que l'embarras du choix.



TITRE
DU JOUR

COMMENTAIRE



FRED

Enfin voilà un jeu de football américain plus vivant que ses prédecesseurs ! Bien que certaines parties ressemblent plus à une bagarre générale qu'à un match, on est proche de l'ambiance qui règne dans les stades. Après tout, ce n'est pas un sport d'asthmatiques... Football Frenzy donne lieu à des parties on ne peut plus défoulantes, cependant la stratégie est présente : il y a un large éventail de passes et de courses (qui évolue match après match). Seule faiblesse, le manque de possibilité en défense. Malgré tout, Football Frenzy reste à mon goût la simulation de foot la plus exaltante sur console. La Neo-Geo met encore à profit ses énormes capacités techniques pour faire un jeu digne des salles d'arcade.

Les Hit Men sont en difficulté ! Le quaterback est forcé d'amener la balle lui-même à la ligne des dix yards.



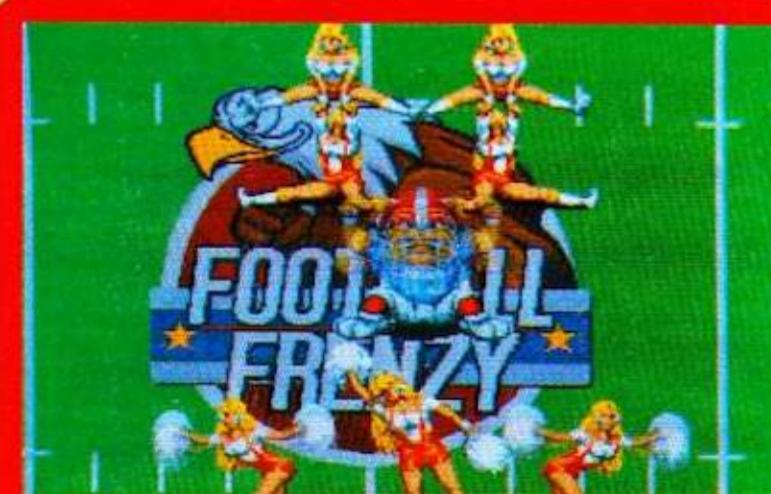
La voie est libre, encore quelques yards à parcourir et... et oui ! le Touchdown !



2ND QUARTER
13 01:55



REVIEW



EDITEUR : SNK

PRIX : H

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : EXCELLENT

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Une démo claire et précise vous explique le maniement du jeu.

GRAPHISME 88%

Le style un peu BD des joueurs s'adapte parfaitement au football américain.

ANIMATION 91%

Un scrolling multi-directionnel impeccable et des sprites bien animés.

BANDE-SON 96%

Les voix digitalisées sont criantes de vérité et donnent une ambiance fantastique au jeu.

JOUABILITE 93%

La prise en main est facile et les quatre boutons sont utilisés à bon escient.

DUREE DE VIE 91%

En mode deux joueurs, le jeu garde longtemps son intérêt.

INTERET 92%

Football Frenzy est la meilleure simulation de football américain toutes machines confondues, bien qu'elle soit placée sous le signe de l'arcade.



REVIEW

Gliformoth était le prince du royaume des démons dans un autre hyper-space (dixit l'éditeur que je soupçonne fort d'être un hyper-éditeur!). A la suite d'une lutte d'influence et d'une série de combats qui ont duré plusieurs millénaires, il a perdu le pouvoir. Battu, humilié, il cherche à retrouver sa puissance d'antan et a jeté son dévolu sur un autre monde, Virg. Celui-ci est composé de cinq royaumes dont trois (Aluny, Naster et Latfunda) sont peuplés d'humains alors que les deux autres (Lugossian et Growmore) sont aux mains de créatures mi-animales, mi-humaines depuis longtemps disparues. Ces royaumes possèdent chacun un Blade Master qui est un personnage, expert dans l'art du combat, chargé de protéger sa région contre d'éventuelles incursions de ses voisins. Gliformoth divise alors son ombre en cinq parties, chacune devant prendre le contrôle de l'un des Blade Masters.

Votre père lui-même était un Blade Master. Assailli par une des ombres, il a réussi à la vaincre grâce à ses facultés para-psychologiques. Malheureusement, le combat a été tellement ardu qu'il en est mort, non sans vous confier la mission d'être le nouveau Blade Master et d'arrêter Gliformoth. L'occasion rêvée s'approche avec le grand tournoi annuel, dans lequel les meilleurs guerriers s'affrontent.

COMMENTAIRE



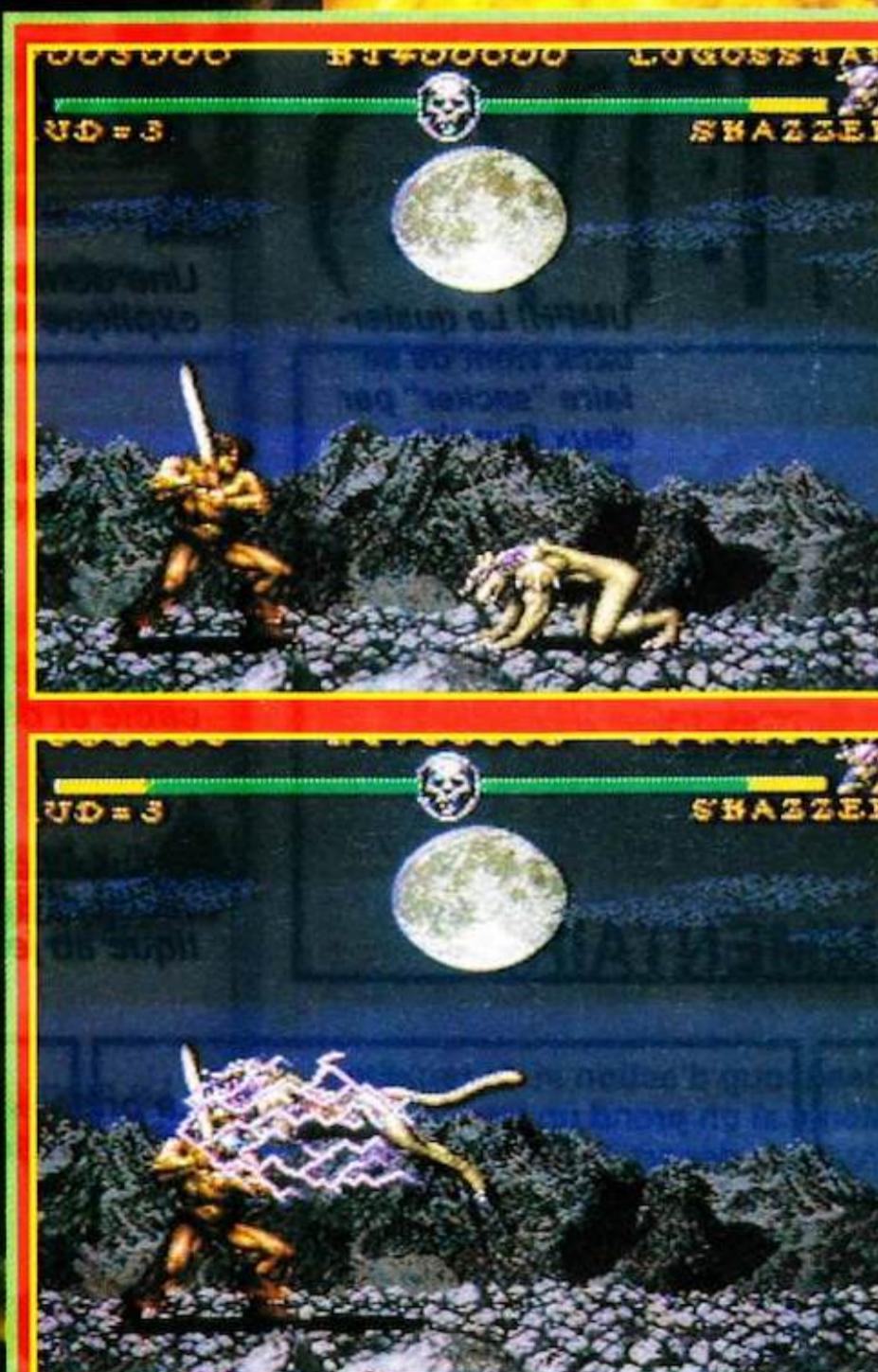
Battle Blaze est, en fait, quasi-identique à un logiciel sorti il y quelques années sur micro-ordinateur, Barbarians, dans lequel on dirigeait un barbare chevelu et barbu qui, à l'aide de son

KANEDA KUN

épée, affrontait une série d'adversaires à travers des duels. Le principe est également très proche d'un jeu comme Final Fight. Vous pouvez choisir le Battle Master que vous incarnez, ainsi que celui que vous allez (tenter de) défaire en combat singulier. Votre adversaire est soit contrôlé par la console, soit entre les mains d'un deuxième joueur. Ce n'est pas indiqué dans la doc, mais j'ai découvert cette option qui marche très bien en mode deux joueurs : en même temps que vous flanquez un grand coup d'épée à votre adversaire à l'écran, vous bousculez (plus ou moins légèrement) le second joueur. Vous verrez, cette tactique favorise grandement la victoire ! Un peu trop répétitif quand on joue contre la machine, le jeu devient très amusant à deux !



Les trois portraits grisés sont les adversaires que vous avez vaincus.



LES NUITS DE PLEINE DE LUNE

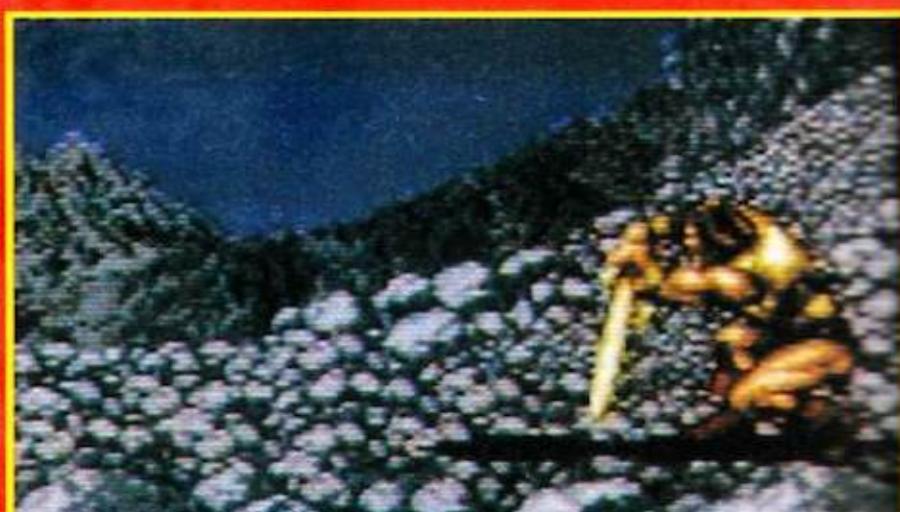
Vous n'auriez pas dû accepter d'affronter Shazzer une nuit de pleine lune. Celui-ci se transforme en une sorte de démon-loup, aux pouvoirs électriques !

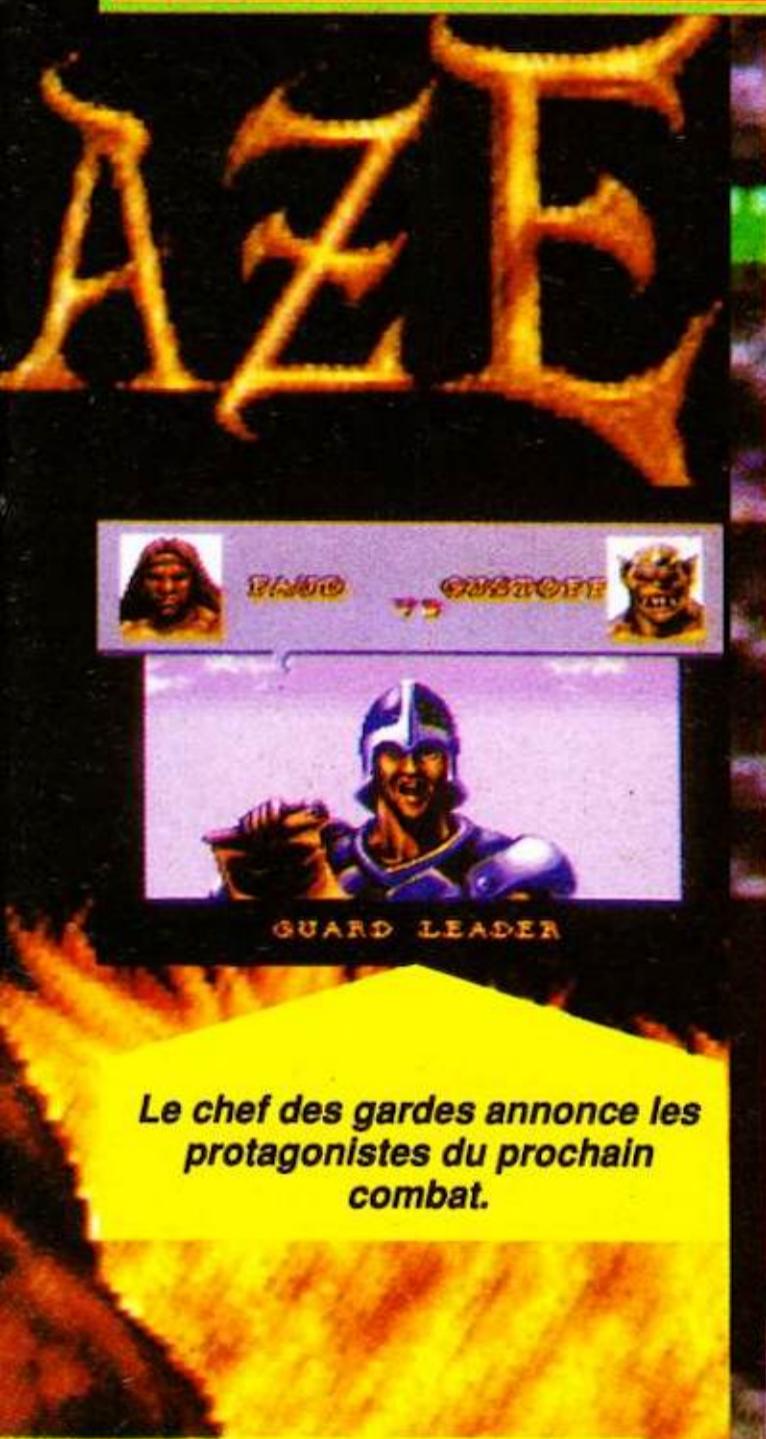
PRINCIPAUX COUPS DE FAUD

Garde haute. Permet d'estourbir l'adversaire qui aurait la mauvaise idée de faire un coup de pied sauté, ou une attaque haute.



La botte de Faud : elle transperce l'adversaire ! Les bottes des Blade Masters sont impérables ! Il faut anticiper l'attaque ou l'éviter.



BLADE MASTER
ET ROYAUMES

Le chef des gardes annonce les protagonistes du prochain combat.



Le coup classique (à assener avec un "Han !" de bûcheron).



Garde basse. Permet de contrecarrer les pinces-de-crabe et plus généralement, toutes les mauvaises surprises venant du bas.

Werleck, du royaume de Nastes, porte une armure et se bat avec une impressionnante épée. Ne vous en approchez pas trop !



Shazzer vient du royaume de Lugossian. Il a la particularité de se transformer en loup.

Gustoff, de Growmore, est le second de vos adversaires. Son arme : l'étoile du matin, dont la boule hérissée de pointes est redoutable.



Filea est la Blade Master de Latfunda. Elle vous saute dessus et vous poignarde sans que vous puissiez vous en dégager.



COMMENTAIRE

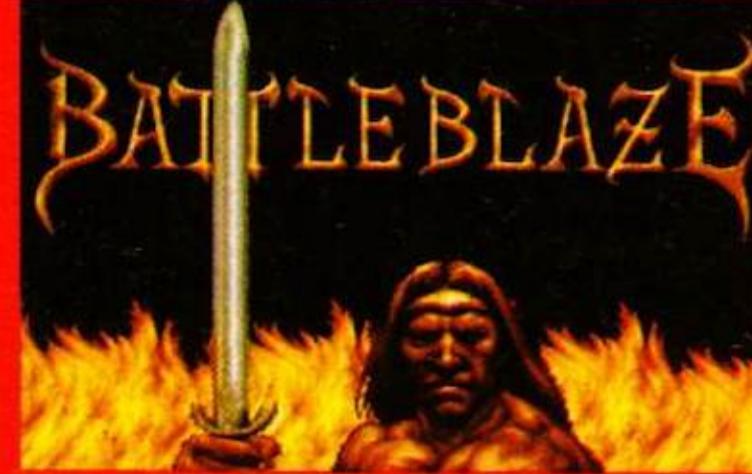


BANANA SAN

quois ce sentiment diffus que les programmeurs sont passés à côté d'un grand jeu ? Peut-être est-ce dû au manque de rythme du jeu, qui se contente d'enchaîner des duels au lieu de proposer des challenges vraiment différents les uns des autres. Le principe un peu lassant et répétitif de combats qui se ressemblent tous aurait pu être évité en introduisant d'autres épreuves. De plus, les adversaires ne sont pas assez variés (quatre Blade Masters réellement différents seulement).



REVIEW



EDITEUR : SAMMY

PRIX : E

DISPONIBILITE : AVRIL

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Un aspect positif, elle est en anglais. Par contre, il s'agit d'un simple texte qui défile à l'écran.

GRAPHISME 82%

Les sprites sont somptueux. Les décors sont réussis, mais inégaux ! Dommage que les couleurs soit restreintes!

ANIMATION 94%

Excellente, elle vous permet de contrôler parfaitement votre Blade Master.

BANDE-SON 65%

Une mélodie aux sonorités moyen-âgeuses avec différents bruitages.

JOUABILITE 73%

Très jouable (surtout à deux) mais un peu répétitif !

DUREE DE VIE 71%

Certains adversaires ne sont pas faciles à battre ; avec un peu de persévérance, vous finirez bien par être le only one.

INTERET 76%

En mode deux joueurs, l'intérêt s'approche des 88%.



REVIEW

POWER METER SELECT

EASY
NORMAL
HARD

Le tableau d'options.



Le nombril de l'oiseau pirate est très sensible. Regardez un peu ce qui lui arrive quand il prend un coup dedans.



Les miaulements du chat sous vos impacts sont déchirants, mais il ne faut pas vous arrêter pour autant.

Dans le labyrinthe, la précision des tirs compte autant que celle des manœuvres.



P

Parodius est un shoot-them-up à scrolling horizontal comme il en existe tant. Pourtant ce logiciel est attachant par son originalité. Tout d'abord, il est possible de choisir le type de votre "vaisseau": croiseur classique ou avion à réaction, pieuvre des airs (qui ressemble en fait à un petit cochon volant !) et enfin oiseau. Ces types ne conditionnent pas seulement l'aspect du sprite mais aussi le genre et le graphisme des bonus, très diversifiés : tirs multiples dans des directions variées, satellites, bouclier de protection, invulnérabilité et bien d'autres. Les bonus actifs sont perdus à chaque mort mais leur contrôle peut être automatique ou manuel. Ce dernier mode permet de réserver des bonus, mais demande déjà une certaine habitude de jeu. Enfin, le choix de la difficulté autorise l'adéquation entre la force du programme et la vôtre. Un niveau spécial, disposant de son propre monde, vous est d'ailleurs proposé en sus pour vous faire la main. Le cycle jour-nuit fait varier l'atmosphère et certains monstres doivent être évités et non détruits. Les quatre vies dont vous disposez au départ vous permettront déjà d'explorer les premiers des huit niveaux que comprend le jeu, et les trois options continues vous seront bien utiles pour aller plus loin.

PARODIUS

Chacun des quatre vaisseaux dispose de bonus de puissance graduelle et cumulable. Il s'y ajoute des bonus-cloche dont les effets varient en fonction de la couleur : invulnérabilité ; banderole de longueur variable sortant du porte-voix et détruisant les ennemis au moindre contact...



Le vaisseau à tirs double, avec son satellite et ses bombes, devient redoutable.



Le bouclier, les cochonnettes satellites, le tir-double-poisson et les tirs-anneaux.



Le tir double de la pieuvre s'envole vers le haut et le bas de l'écran.



Le bouclier-buille fait obstacle aux attaques ennemis mais ne retient pas les vôtres.

REVIEW



Les décors sont variés et les sprites des attaquants charmants à souhait.



TIP !

LA SCÈNE DE LA DANSEUSE EST ASSEZ ARDUE. ELLE EST INVULNÉRABLE ET IL FAUT DONC PROFITER DU MOMENT OÙ ELLE LÈVE LES PIEDS POUR SE FAUFILER DESSOUS. UN PETIT TUYAU SUPPLÉMENTAIRE: ELLE TRAVERSE L'ÉCRAN ALLANT VERS LA DROITE, EFFECTUE UN ALLER-RETOUR ET RESSORT ENSUITE PAR LA GAUCHE. VOUS POUVEZ TOUT SIMPLEMENT RESTER IMMOBILISÉ PENDANT L'ALLER-RETOUR EN VOUS COLLANT AU SOL (SANS LE TOUCHER TOUTEFOIS), À L'EXTREME GAUCHE DE L'ÉCRAN.

L'oncle Sam dispose d'attaques dangereuses et variées. Visez les yeux et il ne restera plus qu'un pauvre poulet déplumé.



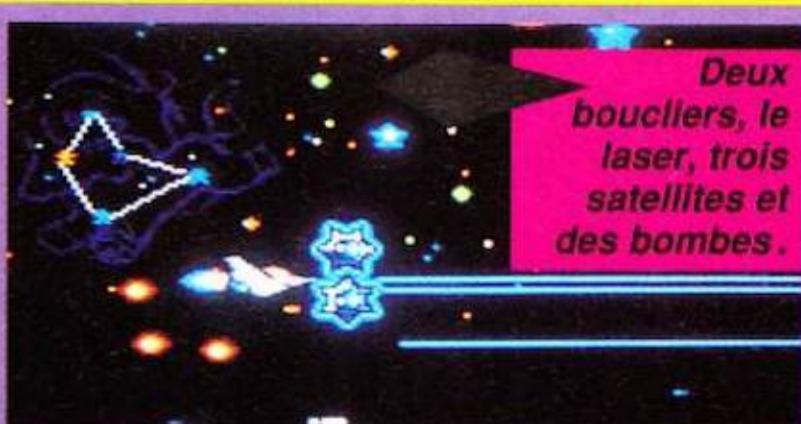
DIUS

COMMENTAIRE

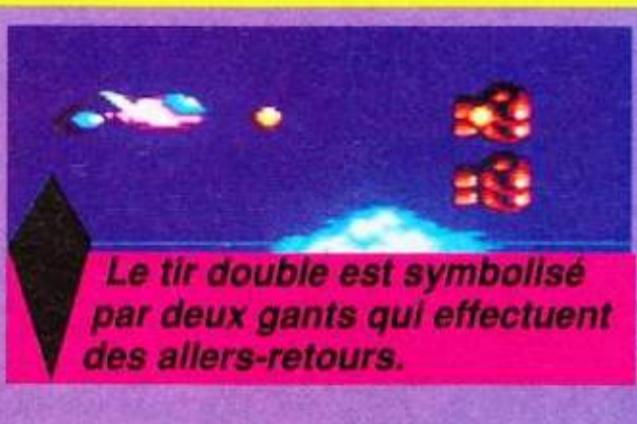


SPIRIT

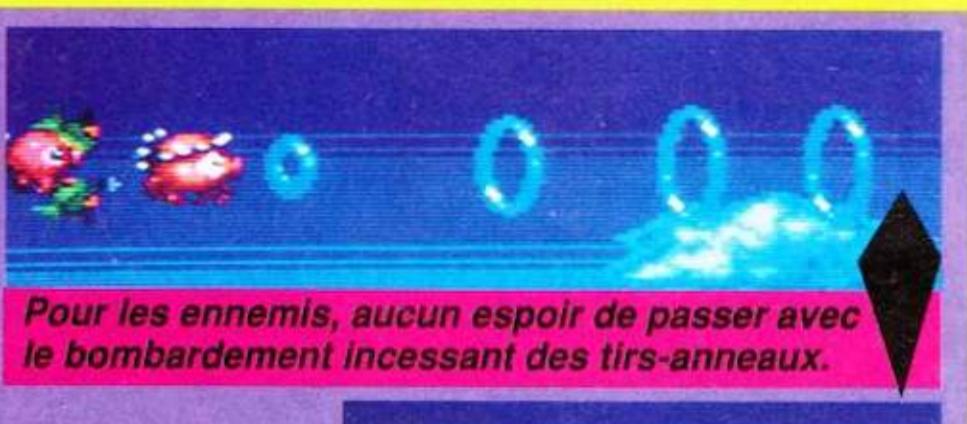
Parodius est un shoot-them-up vraiment attachant et, une fois que l'on a commencé à y jouer, il est difficile de s'en détacher. Les quatre types de vaisseaux renouvellent réellement le jeu, tout comme la variété des niveaux et des attaques. La réalisation est excellente. Les décors sont variés, les sprites très bien dessinés, certains sont de très grande taille (la moitié de l'écran !). La mise en couleur, très attrayante, ajoute au plaisir des yeux. L'animation est un modèle du genre, fluide et rapide, quel que soit le nombre de sprites, avec même un petit scrolling vertical complémentaire. La bande-son est aussi bonne, avec des musiques très diversifiées et bien adaptées et des bruitages excellents. A défaut d'être novateur, Parodius est un très bon jeu, qui ne vous décevra pas.



Deux boucliers, le laser, trois satellites et des bombes.



Le tir double est symbolisé par deux gants qui effectuent des allers-retours.



Pour les ennemis, aucun espoir de passer avec le bombardement incessant des tirs-anneaux.



Le bouclier gaufré vous protégera, au moins temporairement, des infâmes citrouilles.



Le laser porte à bonne distance. Le satellite prend toute son importance dès que le vaisseau se décale verticalement.



Pratique, le porte-voix pour assourdir vos ennemis. Balayez l'écran pour en profiter au maximum.



REVIEW



Seul le chapeau des clowns est vulnérable ; le tir triple vous rendrait de fiers services.

COMMENTAIRE

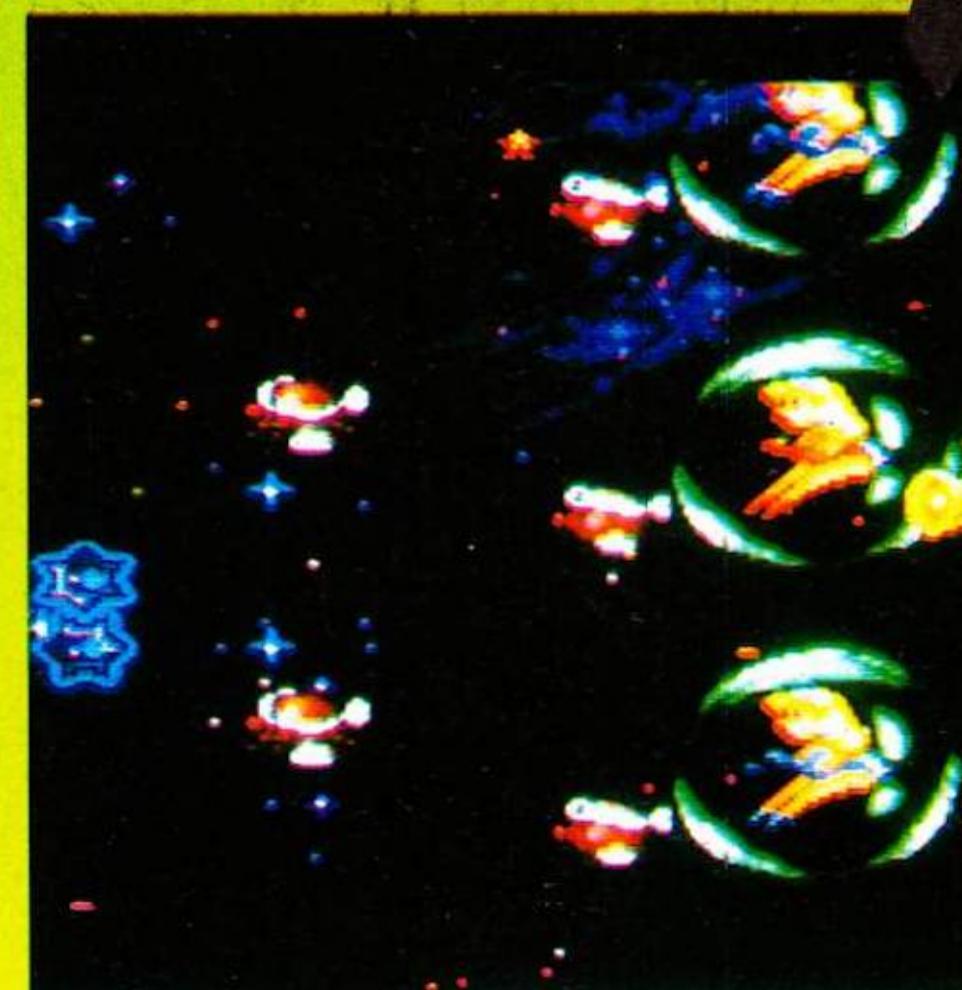


Certes, Parodius n'est qu'un shoot-them-up, mais quel shoot-them-up ! Outre la justesse du tir toujours recommandée, certaines phases nécessitent un contrôle pointu du vaisseau, qui doit louvoyer entre les obstacles. Deux reproches cependant : le jeu s'arrête un court instant à intervalles réguliers pour "charger" la phase suivante. Ensuite, le jeu à deux ne peut se faire qu'en alternance. En revanche, je reviendrai sur la bande-son vraiment excellente : les musiques de cirque et autres s'adaptent parfaitement aux différentes scènes. Les bruitages de tir et d'explosion sont très bien rendus et certaines digitalisations (miaulements du vaisseau-chat) étonnantes. Et pourtant tout tient sur une simple cartouche ! Bien des jeux CD-ROM pourraient en prendre de la graine.

JIMMY H



Les fées, bien que protégées par leur bulle, ne résisteront pas longtemps à vos tirs forcez.



Ne vous fiez pas à l'aspect craquant de ces chatons : ils sont aussi dangereux que les autres.

CREDIT 4

Parodius

— 神話からお笑いへ —

PLAY SELECT

► 1 PLAYER

2 PLAYERS

EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 4

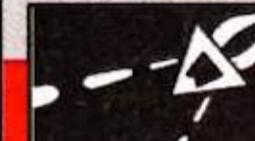
OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : PARFAIT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 90%

Le défilé de présentation est plein d'humour et les options très complètes.

GRAPHISME 92%

Les décors sont variés, les sprites aussi, bien dessinés et de grande taille pour certains ; la mise en couleur parfaite.

ANIMATION 93%

Tout bouge parfaitement, y compris les gros sprites qui remplissent l'écran, et le scrolling se fait oublier tant il est fluide.

BANDE-SON 92%

Musiques variées, bruitages réussis complétés de superbes digitalisations.

JOUABILITE 96%

Le vaisseau répond au quart de tour et avec précision, et la détection des collisions n'est jamais prise en défaut.

DUREE DE VIE 89%

La difficulté progressive, élevée à haut niveau, et la variété des vaisseaux et de leurs bonus renouvellent le programme.

INTERET 90%

Jeu accrocheur et superbement réalisé.

REVIEW



Ce mois-ci les éditeurs de jeu ont essayé de renouveler un peu leur fonds de commerce côté scénario. Ils proposent cette fois-ci de lutter contre les obscures forces... du bien ! Depuis des années, leurs héros se battent contre les méchants ! Retournement de situation : on s'aperçoit que les gentils ne sont pas des gentils, mais sont en fait des méchants camouflés ! Horreur et stupéfaction à l'annonce de cette nouvelle, et nécessité pressante d'aller combattre les faux gentils, qui sont de vrais méchants. Mais qui envoyer pour aller combattre les faux-gentils, puisque tous les gentils sont de vrais méchants ? Une seule solution : utiliser les méchants, qui étaient peut-être des faux-méchants, pour aller mettre une pâtee mémorable aux faux gentils ! Hélas, le projet n'a pas marché. Des enquêtes ont révélé que les joueurs voulaient de vrais méchants et de vrais gentils ! Et dire qu'on reçoit des lettres critiquant le manque d'originalité des scénarios ! Bref, vous aimez les combats contre les forces du mal, si, en plus, la simple idée d'un samouraï en armure laquée vous fait frétiler d'aise, Musya est fait pour vous. Armé d'une lance, vous allez parcourir des niveaux en trucidant les hordes de démons qui s'y trouvent. Vous pouvez faire tournoyer votre arme autour de vous pour vous protéger momentanément de l'adversaire. Des bonus augmentent les capacités de votre lance et, de temps en temps, un rouleau de parchemin vous permet d'invoquer un kami, un dieu de la mythologie japonaise, qui viendra vous donner un coup de main.

MUSYA



Le troisième niveau est peuplé d'étranges coquilles vides.



Cette paisible jeune fille qui s'avance vers vous se transforme en gardien de fin de niveau !



DATAM PRIX : E APPRECIATION

| | |
|--|------------|
| PRESENTATION | 78% |
| Classique, mais par rapport au reste du jeu, superbe ! | |
| GRAPHISME | 17% |
| C'est rare de faire aussi moche sur SFC... | |
| ANIMATION | 28% |
| Ça bouge vaguement, mais les sprites sont si petits ! | |
| BANDE-SON | 23% |
| La musique est crispante dès les premières secondes. | |
| JOUABILITE | 64% |
| Jouable mais inintéressant. | |
| DUREE DE VIE | 23% |
| Durée de survie plutôt ! | |
| INTERET | 32% |
| Quel intérêt ??? | |



En faisant des moulinets avec votre lance, vous vous protégez efficacement des attaques pendant quelques secondes.



Après avoir collecté le bonus adéquat, votre arme vous permettra d'atteindre à distance les ennemis.



Les seuls sprites à peu près réussis du jeu sont ceux des kamis.

COMMENTAIRE



Mauvaise ! Cette cartouche est mauvaise. Les sprites sont riquiquis. La plupart du temps, on se demande à qui ou à quoi on a affaire ! Même votre samouraï est une catastrophe. On sait

que c'est un samouraï uniquement à cause de l'introduction du jeu, qui elle, au moins, propose des graphismes de bonne qualité. Les décors sont un scandale. Sombres et hideux, ils utilisent des couleurs limitées et glauques. Le jeu n'est pas excessivement dur, mais totalement inintéressant, tant par sa réalisation bâclée que par son principe de jeu de plateaux qui n'apporte pas un pixel ou un octet de nouveauté !



REVIEW

Sujet du bac 92 -Option jeux vidéo- : vous êtes un extra-terrestre, racontez vos vacances...

Je viens de la planète Tréloin. Je suis un paisible envahisseur alien sanguinaire. Pour les vacances de Pâques, on avait décidé avec quelques centaines de milliers de copains d'aller essayer d'envahir la Terre. Depuis le temps qu'on essaye, on se dit toujours qu'on y arrivera bien un jour ou l'autre ! On arrive donc des tréfonds de l'espace dans nos vaisseaux spatiaux bourrés jusqu'à la gueule de missiles, de bombes thermonucléaires et de robots de combat. On s'était dit : "On se fait une petite conquête, tranquille, suivi d'un petit génocide des autochtones, et après on pique-nique sur place avant de rentrer à la maison pour regarder la télé 3-D." Et bien, patatras ! Rien ne s'est passé comme prévu ! Au début, on massacrait sans problème. On avait même posé le pied sur la terre. Et puis ce Super Aleste, un prototype réparé de justesse par son pilote, nous est tombé dessus ! Et alors là, qu'est-ce qu'on a pris ! Des tonnes de bonus lui ont permis de faire des ravages dans nos lignes malgré nos puissantes défenses et le nombre considérable de nos engins de combat. Et puis après, il est passé à la contre-attaque ! Heureusement que le Grand Programmeur a interdit les continues infinies, sinon, comme tous les habitants de Tréloin, je serais Game Over !



La fin du niveau 1 vous demandera d'éliminer une série de navettes qui traversent l'écran, avant d'arriver jusqu'au gardien de fin de niveau.

COMMENTAIRE



Certes, les décors sont très beaux, et les effets spéciaux qui animent les fonds (déformation et scrollings sur plusieurs niveaux, effets de zoom) plus qu'impressionnantes. Mais on obtient au final un shoot' très classique. Gunhed, c'est sympa mais ça date un peu ! Certains décors, notamment ceux où il faut franchir des zones en détruisant des obstacles, sont un peu décevants. Les bonus multiples sont généreusement octroyés, mais on prend souvent un nouveau bonus alors qu'on souhaitait conserver son ancienne arme. Certaines (missiles, tirs multidirectionnels) sont plus efficaces que le reste de l'arsenal, et les perdre est souvent fâcheux ! Super Aleste est réservé aux bons joueurs !

KANEDA KUN

SUPER
ALESTE

Le fond bleuté de ce ravin est animé d'une façon spectaculaire, qui le fait serpenter.

L'espèce de lune risque d'anéantir votre appareil si vous ne réussissez pas à l'éviter.



Le boss de fin de niveau projette une gigantesque boule de métal. Après avoir détruit ses deux canons, envoyez-lui deux ou trois mega-bombes, en évitant de rester en bas de l'écran ou trop près de lui !

L'ARSENAL FANTASTIQUE

Le système des bonus reprend celui de Gunhed. A chaque fois que vous vous emparez d'un bonus, sa puissance s'accroît. Vous montez ainsi successivement des niveaux jusqu'à obtenir la puissance maximale de l'arme que vous avez sélectionnée. Si vous changez d'arme en prenant un autre type de bonus, vous conservez le niveau de puissance que vous aviez atteint. Certains bonus sont verts. Au bout de quelques secondes, ils représentent les différentes armes, les unes après les autres.



Les missiles autoguidés sont parmi les meilleures armes.



Vous pouvez également récolter des mega-bombes que vous larguez quand bon vous semble.

L'énorme canon à particule



C'est l'arme la



Ces installations dans l'espace sont remarquablement bien défendues. Heureusement, grâce à une méga-bombe bien placée, vous venez de vous débarrasser de ce genre de problèmes !



Le passage dans les champs de météorites est un classique du genre pour tout shoot' qui se respecte !

Un autre exemple de la beauté des décors de fonds !



ravage tout sur votre trajectoire

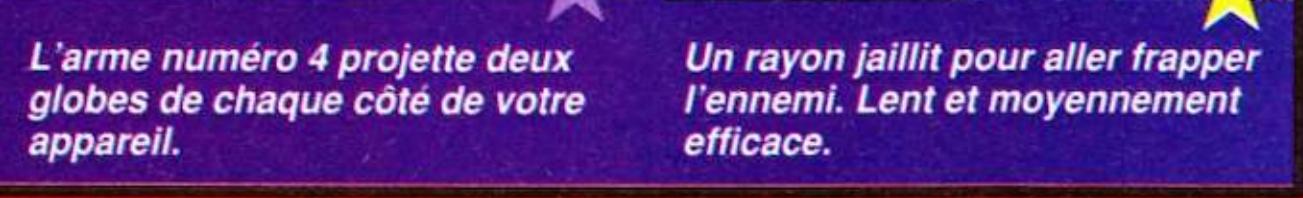


Ces petites boules vertes qui tournoient autour de vous sont des modules qui renforcent votre puissance de feu.



plus simple, mais la plus efficace !

L'arme numéro 4 projette deux globes de chaque côté de votre appareil.



COMMENTAIRE



BANANA SAN

Super Aleste est l'adaptation d'un titre sur PC Engine, Gunhed. Bien que Toho prétende le contraire, il s'agit d'une version très proche, avec des graphismes améliorés, des décors plus fouillés, une palette de couleurs plus riche. La possibilité de modifier la vitesse de votre engin, les bonus multiples, certains éléments du décor... font penser à Gunhed; comparaison flatteuse, car c'est LA référence en matière de shoot-them-up sur cette console! Ce jeu risque de prendre la même place sur la SFC !



EDITEUR : TOHO

PRIX : E

DISPONIBILITE : AVRIL

DIFFICULTE : DIFFICILE

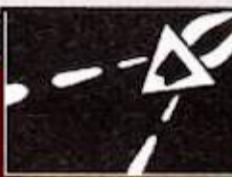
NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIS

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 56%

Pas d'introduction animée mais un menu d'option très complet qui vous permet même de calibrer votre joypad !

GRAPHISME 85%

A part quelques niveaux intermédiaires, ils sont absolument superbes !

ANIMATION 91%

Les myriades de sprites animés au même moment vont vous rendre fou !

BANDE-SON 65%

Des mélodies harmonieuses, mais rien de révolutionnaire.

JOUABILITE 93%

Les commandes sont parfaites : suffisamment simples pour qu'on n'ait pas à se torturer l'esprit avant de les utiliser.

DUREE DE VIE 86%

La difficulté du jeu vous tiendra en haleine quelque temps !

INTERET 89%

D'une réalisation excellente, mais sans surprise, Super Aleste est un shoot-them-up typique un peu trop classique pour accéder au méga-hit !



REVIEW

Avec BattleMania, le sexe faible débarque en force sur la Megadrive. Vous incarnez une blonde plantureuse, Maria Ootori, plus prompte à manier le 357 Magnum ou le lance-missiles qu'une batterie de cuisine. Et comme les brunes ne comptent pas pour des prunes, on vous a collé également la petite Maria Haneda. C'est une grande fille qui se débrouille toute seule dans son coin. Vous pouvez lui demander d'ouvrir le feu dans la même direction que vous, ce qui renforcera votre potentiel de destruction. Mais la plupart du temps elle sera plus utile à surveiller vos arrières. Vous vous baladerez comme ça, dos à dos, portés dans les airs par vos jet-packs que vous choisissez au début du niveau. A chacun d'eux correspond une arme avec un pouvoir spécial différent. Les unes lanceront des missiles auto-directeurs. Les autres créeront une chaîne d'énergie qui, traversant l'écran, grillera les ennemis présents. L'écran défile horizontalement ou verticalement suivant les niveaux. Des machins cybernétiques passent de temps en temps et, une fois abattus, laissent place à un bonus qui renforcera la puissance de votre arme, son niveau d'énergie ou vous donnera une vie supplémentaire.



A la fin du premier niveau, vous affronterez ce robot. Son point faible : la tête!

La chaîne qui barre l'écran est l'arme spéciale que vous procure votre jet-pack.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

La seule originalité de ce shoot-them-up vient de la petite Haneda qui canarde à tout vent derrière vous. C'est dommage que les concepteurs du jeu aient manqué à ce point d'imagination. Votre coéquipière n'agit, en fait, que comme un simple module-robot additionnel qui vient renforcer votre puissance de feu, tel qu'on peut en trouver dans la plupart des shoot-them-up. Elle n'a aucune initiative, aucune vie propre ! A part cet aspect décevant, on a droit aux poncifs du genre : bonus et gros balèzes de fin de niveau. La réalisation n'est pas particulièrement mauvaise, à part une utilisation peu esthétique des couleurs. Le plus gros problème de cette cartouche réside en fait dans le manque de difficulté progressive du jeu. Dès le premier niveau, le jeu exige de vous une attention constante. Trop dur, BattleMania devient frustrant !

BATTI
MANIA

Vous avez décidé de regrouper les tirs de deux jeunes filles pour stopper la progression des robots.

Dans le garage, au début du niveau, vous passez en revue les différents jet-packs et leurs armes associées.



EA



Au début du jeu, vous surgissez de votre vieux tacot, pour vous envoler.

Les scies surgiennent des murs brusquement.

C'est pratique de pouvoir tirer des deux côtés quand on se fait agresser de tous les bords, comme par ces deux guêpes mécaniques.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

BattleMania est décevant. Certains niveaux, le second par exemple, proposent des scrollings en parallaxe sur cinq niveaux, mais ces prouesses techniques sont gâchées par le recours à des couleurs souvent hideuses. Les programmeurs auraient pu au moins inclure la possibilité de jouer à deux, chacun des joueurs contrôlant une des amazones. Les trois quarts des jeux qui gèrent deux joueurs sont obligés de rajouter un deuxième personnage ou un deuxième vaisseau pour le second joueur. Là, le travail est déjà fait : on a deux personnages prévus à l'origine, et le jeu ne les utilise pas totalement ! Rater une occasion pareille, c'est à la limite de la provocation ! Cette cartouche n'est pas nulle, ne serait-ce que par l'action incessante, mais reste très décevante !

LES BONUS



Ce bonus renforce votre charge, c'est-à-dire recharge votre arme.



Celui-ci augmente la puissance de votre arme.



Une vie supplémentaire, bien méritée.



Au fur et à mesure que vous obtenez des armes plus puissantes, des modules vous accompagneront.

Soyez vigilant ! Des deux côtés des parois surgissent des obstacles durant votre descente.



BATTLE MANIA

START
OPTIONS
VIC TOKAI 1992

EDITEUR : VIC TOKAI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1
JOUEURS

2
JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 37%

Pas d'introduction spécifique et un système de représentation de votre niveau d'énergie très peu clair.

GRAPHISME 51%

Le choix de la palette de couleurs est très discutable. Les décors sont banals.

ANIMATION 92%

Pas de ralentissements ni d'autres mauvaises surprises de ce côté-là ! Haneda San se retourne facilement.

BANDE-SON 56%

Rien d'agréablement marquant.

JOUABILITE 34%

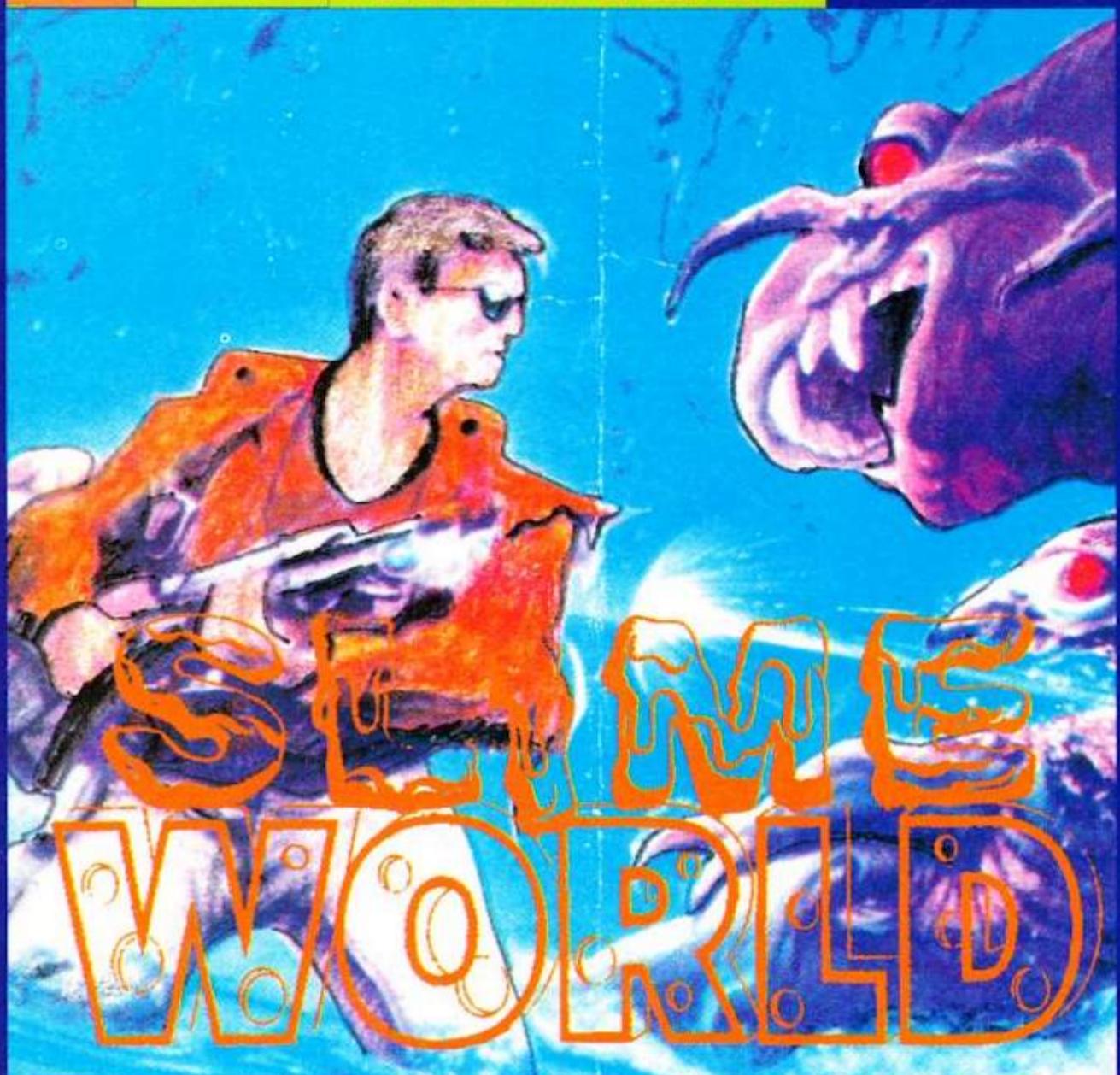
La difficulté, mal dosée, risque de décourager le joueur normal.

DUREE DE VIE 41%

Il faut se cramponner pour dépasser le niveau 3.

INTERET 50%

Sur un thème mal exploité, voici un shoot-them-up qui a le malheur d'associer une réalisation banale à un niveau de difficulté absolument pas progressif !



SLIME WORLD



En haut de l'écran, sur la ligne de commande, apparaît le mot de passe. Il correspond aux objets que vous avez ramassés et à l'endroit où vous êtes.



COMMENTAIRE



Vous vous baladez dans un labyrinthe en collectant des gemmes, dégommant les monstres et ramassant des objets. Six scénarios: retrouver la sortie, aller le plus loin possible, regagner l'air libre (la planète doit exploser dans deux minutes, chaque gemme collectée en donne une de plus), soit réussir à retrouver votre navette et la sortie... Les graphismes sont trop élémentaires. Par contre, bons points pour la possibilité de jouer à deux, les salles secrètes, les passwords et l'auto-mapping. Sympathique, sans plus.

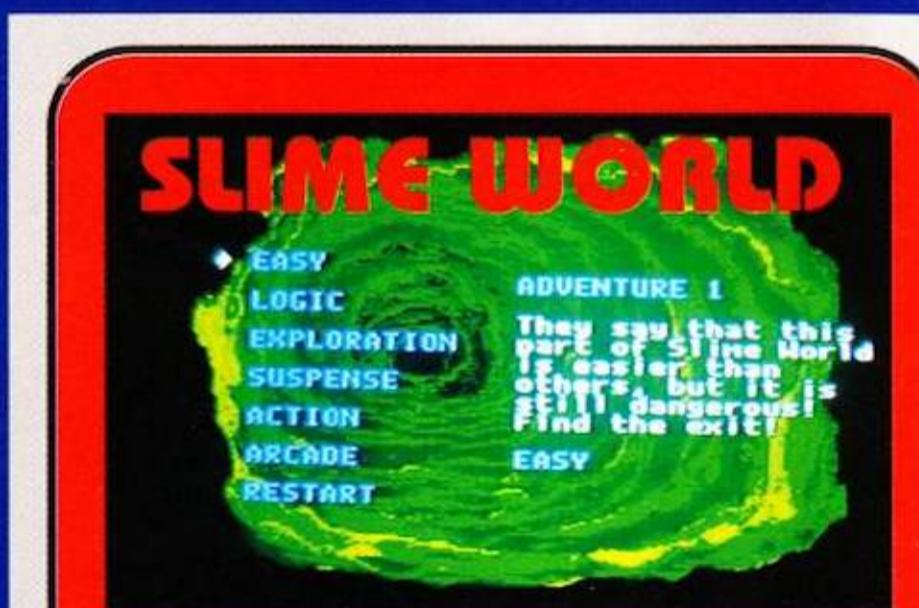
KANEDA KUN



Quand on vous en avait parlé pour la première fois, dans un petit bar en orbite autour de la constellation d'Aldébaran, vous pensiez qu'il ne s'agissait que d'une légende. Elle disait qu'il existait, quelque part dans l'univers, une planète mystérieuse qui aurait abrité, il y a de cela plusieurs milliers d'années, une civilisation très évoluée. Et puis, un beau jour, une matière organique, verte, visqueuse, aurait fait son apparition. Peu à peu, insidieusement, elle aurait gagné toute la planète, envahissant les villes, les champs, étouffant peu à peu toute forme de vie. De plus, en son sein, se seraient développés des monstres plus dangereux les uns que les autres. Le seul contact avec cette étrange matière était mortel. Selon les quelques explorateurs assez téméraires pour s'y risquer mais pas assez fous pour s'y aventurer longuement, l'intérêt de ce monde étrange reposait sur les immenses richesses que la civilisation précédente aurait laissées, dans le réseau de cavernes : les gemmes. On écoutait le récit en hochant la tête, on en rêvait de temps en temps, jusqu'au jour où, par hasard, devant vos yeux incrédules, se dressa la planète. Prenant votre arme, vous avez alors décidé d'aller y faire un tour. La fortune, qui vous attend certainement, vaut bien quelques risques, non ?



Certains passages sont plus bondés que le métro de Tokyo !



TELENET/MICROWORLD PRIX : D APPRECIATION

PRESENTATION 50%

Le strict minimum pour avoir la moyenne.

GRAPHISME 34%

Sur une Lynx, ça passe. Sur une Megadrive, ça casse.

ANIMATION 78%

Pas de problème, mais vu la taille des sprites...

BANDE-SON 68%

Un fond musical sans intérêt. Bruitages gentillelets.

JOUABILITE 63%

Moyenne pour les déplacements et les sauts...

DUREE DE VIE 88%

Pas facile, heureusement il y a les mots de passe!

INTERET 48%

Rien d'original et une réalisation bâclée.

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



La mégabombe : un classique pour détruire l'atmosphère.

Après avoir fait du nettoyage sur Terre, vous êtes attendu dans les étoiles...

Il est conseillé d'acquérir rapidement une arme conséquente. Sinon vous risquez de vous retrouver dans des écrans comportant plus de projectiles que C+ n'offre de scoops !



SUPER RAIDEN

COMMENTAIRE



BANANA SAN

He's back ! Avec son arrivée sur le Super CD Rom de la PC Engine, Raiden aura sévi sur pratiquement toutes les consoles du marché. On n'attend plus qu'une version Game Boy et ce sera complet !

Quoi de neuf, docteur ? En fait, pas grand-chose. C'est toujours le shoot-them-up classique, dans lequel il ne vous est demandé qu'une chose : tirer sur tout ce qui apparaît à l'écran. L'intérêt de cette version vient du fait que Hudson a corrigé les erreurs de la précédente. Dans le test de la version cartouche, C+ avait souligné que cette version était la plus réussie mais lui avait reproché sa difficulté. Le tir a été rectifié : Super Raiden est toujours la meilleure des versions de Raiden pour console, mais il est cette fois beaucoup plus jouable. Quelques niveaux supplémentaires ont également été ajoutés. Un seul regret : on ne peut toujours pas jouer à deux !



Pas le temps d'admirer le paysage, il en sort de partout !

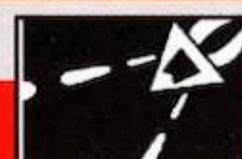


Ah ! quel plaisir de pouvoir dévaster les bases de l'ennemi !

Dans un futur proche, la Terre est attaquée par... devinez qui... Suspense insoutenable ! Des aliens baveux qui, surgissant des tréfonds de l'univers, viennent dévaster nos campagnes, manger notre pain et piquer les rares places de parking libres en ville pour garer leurs soucoupes volantes ! Devant cet intolérable état de fait, on sort des placards un... re-devinez quoi... Re-suspense torride ! Un prototype ! Ce nouvel intercepteur, révolutionnaire avec un armement supérieur à celui de Terminator, comporte un moteur à propulsion giga-nucléo-compressé à vapeur ! Bref, les extraterrestres n'ont qu'à bien se tenir sinon il va y avoir des débris de tentacules vertes plein la galaxie ! Votre Raiden peut être équipé de deux sortes d'armes. La première, le canon, n'a pas un pouvoir de destruction particulièrement performant mais en revanche balaie une grande étendue ; parfait pour stopper des vagues d'assaut de l'adversaire. La seconde arme est un rayon laser. Il ne tire que tout droit, dans l'axe de votre appareil, mais il est parfait pour les boss de fin de niveau. Des bonus vous permettent d'améliorer la puissance de ces armes ; ils prennent successivement la couleur correspondant à l'une des deux armes. D'autres bonus, moins nombreux, vous apporteront des mégabombes, des vies supplémentaires, des bonus...



| HUDSON PRIX : E APPRECIATION | |
|--|-----|
| PRESENTATION | 25% |
| Aucune présentation digne de ce nom. | |
| GRAPHISME | 89% |
| Sympas et détaillés (les vaches dans les prés). | |
| ANIMATION | 90% |
| Le Raiden répond au doigt et à l'œil. | |
| BANDE-SON | 80% |
| Bonnes mélodies et bruitages adaptés. | |
| JOUABILITÉ | 94% |
| On y revient pour passer ce gardien de fin de niveau ! | |
| DUREE DE VIE | 78% |
| Ce n'est qu'un shoot'... | |
| INTERET | 92% |
| La meilleure version de ce grand classique d'arcade ! | |





REVIEW

Bill Laimbeer était dans les années 80 aux USA un joueur de basket connu pour être bagarreur et sans scrupule, prêt à tout pour avoir le ballon. Cette réputation de brutalité l'obliga même à quitter les compétitions officielles.

Le jeu se déroule en 2030 et Bill Laimbeer a enfin imposé son style : les joueurs portent des armures, le terrain est jonché de mines, d'armes et d'argent ! On est loin du basket classique : c'est du basket de combat ! Il n'empêche qu'on joue en appliquant en gros les règles du basket pro américain (avec notamment 3 points pour les paniers marqués de loin). Les joueurs sont vus du dessus, avec deux petites flèches qui indiquent clairement le sens dans lequel ils se dirigent. Plusieurs durées de jeu (entre trois et trente minutes) sont disponibles. On peut également choisir de jouer seul ou à deux. Il est possible aussi de créer une ligue et la sauver. Cette option est intéressante : il y a 8 équipes dans une ligue, chacune joue 14 matchs. Huit joueurs humains (au maximum) peuvent alors entrer en compétition en sauvegardant tous les résultats. Pour chaque équipe, on choisit bien sûr le nom, la couleur des maillots, mais aussi les caractéristiques des joueurs : vitesse, agilité, agressivité, etc.



Les flèches qui indiquent le sens de déplacement du joueur sont très nettes. Mais l'ombre de la balle n'est guère vraisemblable...

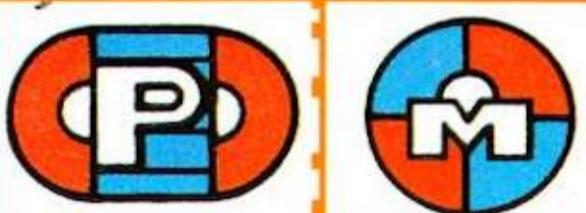
COMMENTAIRE



EL NIO NIO
Ce basket-ball m'a d'abord semblé un peu lent et facile, puis je suis passé au niveau "professionnel" et, là, le jeu devient plus compétitif. La vitesse est bien réglée. Le maniement est très simple, puisque c'est avec le même bouton qu'on saute ou qu'on shoote. Pas besoin non plus de se préoccuper du dribble qui est automatique. On peut donc se concentrer sur la bagarre ! C'est finalement là l'originalité du jeu. Je trouve très pratique la petite incrustation (qui rappelle celle de Kick Off) donnant une vue générale du terrain : dans la lutte sans merci qui se déroule à coup de mines et de lames de scie, on finit parfois par oublier où l'on doit marquer les paniers !... Bilan : le jeu est simple et très amusant.

BILL LAIMBEER
COMBAT BASKET BALL

TIP !



ATTENTION AUX PETITES COCARDES BLEUES ET ROUGES : CELLES MARQUÉES D'UN P (COMME POWER) SONT EXCELLENTES ET VOUS SURVOLVENT, CELLES MARQUÉES D'UN M (COMME MINE) VOUS METTENT KO... il faut avoir le coup d'œil pour prendre rapidement une décision !

Une pastille Power en haut à gauche ! Le joueur bleu qui a la balle ferait bien de la prendre pour semer ses adversaires.



La balle est sortie. Reprise par les bleus.

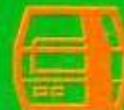
Combat dans la raquette !



Entre-deux dans le rond central.



REVIEW

BILL L'AIMBEER'S
COMBAT BASKETBALL™**EDITEUR : HUDSON SOFT****PRIX : F****DISPONIBILITE : OUI****DIFFICULTE : FACILE****NOMBRE DE VIES : -****OPTION CONTINUE : -****NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4****CONTROLE : EXCELLENT****1-2****JOUEURS****CARTOUCHE**

ATT



Les autres matchs de la ligue sont gérés par l'ordinateur. Gentiment, on vous annonce tous les résultats du jour.

Today's Results

| | | | | |
|--------------|----|----|---------------|----|
| Gut Rippers | 48 | vs | Bad Attitude | 46 |
| Crazy Eddies | 46 | vs | Palmer Squad | 42 |
| Real Vicious | 49 | vs | Mesacity Boys | 44 |
| Blood Axes | 53 | vs | Sentinels | 37 |

DIVISION 2**Hourra ! Panier réussi !**

1:24

TIME

COMMENTAIRE**BILL**

Je trouve souvent les simulations de basket un peu répétitives et lassantes. Ici, l'apport des bonus est très intéressant et renouvelle la partie. Les pièces collectées sur le terrain et les prix offerts pour la victoire permettent, en ligne, d'acheter de nouveaux joueurs et d'améliorer son équipe à laquelle on finit par s'attacher. Le jeu est bien violent : les lames de scie et les missiles sont des armes redoutables qui mettent KO. Ce que j'apprécie beaucoup, c'est qu'on peut vraiment jouer tout de suite avec passion, sans être obligé de se reporter au manuel et d'apprendre des manipulations complexes. On joue comme on le sent, et ça marche !

PRESENTATION 86%*Les écrans de choix des joueurs de l'équipe sont particulièrement clairs.***GRAPHISME 65%***Le décor est simplifié, les joueurs sont nets mais sans réalisme particulier : on a privilégié la lisibilité.***ANIMATION 68%***Un peu lente dans les premiers niveaux, elle est excellente au niveau Pro.***BANDE-SON 72%***Les cris des joueurs sont... criants de vérité !***JOUABILITE 86%***La clarté parfaite de l'écran et l'incrustation du champ de jeu permettent un contrôle parfait de la situation.***DUREE DE VIE 86%***Si vous trouvez des copains pour jouer en ligne (au moins 4), le jeu devient une lutte acharnée !***INTERET 83%***Une simulation originale, pas très réaliste, mais très amusante, et dont on ne se lasse pas.*



Dans la famille Valis je voudrais le SD ! Et oui, un de plus ! Cette célèbre série de beat-them-all/plates-formes vient de sortir un sixième titre destiné principalement aux enfants. Sans pousser le bouchon trop loin, on peut dire que c'est un pastiche des précédents jeux. L'héroïne, armée de son épée fétiche, traverse une quinzaine de niveaux en affrontant une multitude de monstres aussi farfelus que redoutables : volants, rampants, nageants, mécaniques..., ils ont la fougue de la jeunesse et une volonté d'acier. Il suffit de revenir sur vos pas pour les voir réapparaître aussi frais que si vous ne les aviez jamais détruits. A la fin de chaque niveau, un monstre de plus en plus coriace vous barre le chemin. Si vous parvenez à lui faire mordre la poussière, vous serez récompensé : une nouvelle armure, une arme plus puissante et une remise à zéro de vos points d'énergie, que demander de plus ? Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez de nouveaux décors comme la ville, les souterrains, l'intérieur d'un château... De plates-formes verticales en passerelles horizontales, vous bondirez sans retenue vers la victoire.

DEBUT DE JEU

Vous commencez la partie avec 8 points d'énergie, 4 vies, 2 super-bombes, et une armure de base. Au fur et à mesure de vos victoires, les points d'énergie augmentent, votre épée est plus efficace et l'armure se transforme en une véritable cuirasse.



Premier monstre de fin de niveau : "l'homme canon" ! Il est rapide et n'arrête pas de bouger.

TIP !

RESTEZ TOUT EN HAUT DU MUR ET TIREEZ SANS JAMAIS VOUS ARRÉTER. L'ADVERSAIRE FINIRA PAR S'ÉCROULER.



Deuxième monstre : l'oiseau d'acier se déplace très lentement. Seule sa tête est vulnérable.

TIP !

SAUTEZ SUR PLACE TOUT EN TIREEZ. S'il devient trop collant, passez de l'autre côté en sautant par-dessus lui.

Troisième monstre : l'ogre-robot aime les petites filles et n'a pas mangé depuis des mois. L'écran tremble dès qu'il fait un pas. Il est très, très lent.

TIP !

SAUTEZ HAUT ET TIREEZ-LUI DESSUS SANS ARRÉTER. Dès qu'il se rapproche de vous, RESTEZ COLLÉ AU BORD GAUCHE DE L'ÉCRAN, SANS BOUGER. REDRENEZ VOS TIRES DÈS QU'IL S'ÉLOIGNE. ATTENTION, IL CRACHE DES BOULES DE FEU, UNE FOIS REVENU À SA PLACE.



Cinquième monstre : la chenille-resort ! Elle s'étire et bondit latéralement. Elle n'a pas beaucoup de points d'énergie, mais elle cause d'énormes dégâts.

COMMENTAIRE



Sous prétexte que ce jeu est adressé aux plus jeunes, on sent une certaine négligence dans la réalisation. Les parties plates-formes sont ratées car les sauts ne sont pas précis. On ne sait pas exactement à quel endroit l'héroïne va retomber. Les gros monstres de fin de niveau sont impressionnantes par leur taille et non par leur puissance. Il suffit de connaître leur point sensible (ce n'est vraiment pas difficile à trouver) et vous les passerez sans problème. Une jouabilité très contestable, des graphismes simplistes et une durée de vie très très basse, voilà en résumé ce que l'on retiendra de ce énième Valis.

NAVARRO
passerez sans problème. Une jouabilité très contestable, des graphismes simplistes et une durée de vie très très basse, voilà en résumé ce que l'on retiendra de ce énième Valis.



Quatrième monstre : le scorpion. Au bout de ses pattes, il a des griffes tranchantes comme des lames. Il fait les cent pas en sautant.

TIP !

TROUVEZ LA BONNE SYNCHRONISATION POUR PASSER SOUS LUI DÈS QU'IL SAUTE.





COMMENTAIRE



D'autres aspects du jeu m'ont singulièrement énervé. Le scrolling manque de rigueur. Il n'est pas possible de voir arriver les ennemis. Il faut donc tirer droit devant soi, sans jamais s'arrêter si on ne veut

AXEL

pas être surpris par un de ces monstres. La qualité des sprites est très discutable. Un des monstres de fin de niveau s'efface à moitié dès que vous le touchez ! Laser Soft/Telenet auraient pu faire des efforts pour que nos chères têtes blondes ne soient pas une nouvelle fois privées de jeu de qualité.

Ces oiseaux de malheur gardent les salles du château.



Sixième monstre : le garde-barbare ! Ces coups d'épée sont redoutables. Dès qu'il lève son arme, des blocs de pierre vous tombent dessus...

TIP !

TOURNEZ VOTRE ARME VERS LE CIEL ET APPUYEZ SUR LE BOUTON DE TIR. VOUS VOUS PROTÉGEZ DES BLOCS DE PIERRE QUI TOMBENT DU CIEL ET, EN MÊME TEMPS, VOS TIRS ATTEIGNENT LA BRUTE.



La sortie de ce niveau est tout en haut. Mais prenez garde à ne pas redescendre : les ennemis abattus réapparaissent !

Après le sixième monstre, voici l'état de vos forces : vous possédez la quatrième armure et trois armes différentes.



Cette "chose" verte et mauve est une vraie calamité. En mourant, elle éclate en plusieurs petits monstres qui ne cesseront de vous poursuivre.



EDITEUR : LASER SOFT TELENET

PRIX : D

DISPONIBILITÉ : OUI

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : NON

CONTROLE : LEGER



PRÉSENTATION 45%

Le mini dialogue au début de jeu perd de son charme du fait qu'il est en japonais.

GRAPHISME 60%

La grosseur des sprites ne fait pas oublier la pauvreté de certains décors. Les graphismes des personnages, style bande dessinée japonaise, sont réussis.

ANIMATION 42%

Le scrolling n'est pas au point. Il faut se placer assez près du côté droit de l'écran pour que le scrolling soit actif. Cela ne laisse pas le temps de se préparer pour affronter les monstres.

BANDE-SON 60%

Sympathique sans plus.

JOUABILITÉ 41%

Les scènes de plates-formes manquent de rigueur.

DUREE DE VIE 30%

On arrive très vite au bout.

INTERET 36%

Très limité pour les plus de dix ans...



REVIEW

Exhaust Heat est une simulation de Formule 1 et plus précisément du championnat du monde. SETA a bien sûr choisi d'exploiter un mode spécial de la Super Famicom qui permet de déformer en 3D une image ou des blocs bitmap à plat, technique qui offre une perspective des plus réaliste et la rotation entière de l'écran. Au début, une fois réglées les préférences de votre pad préféré, vous avez le choix entre vous entraîner ou — et ainsi tester tous les circuits du championnat avec une configuration musclée (vous avez 21 000 dollars pour customiser votre engin) — et commencer la saison par l'Italie. Vous pouvez bien sûr tester le terrain avec votre F1 comme dans le mode training mais, dans ce cas, vous n'avez presque pas de budget pour équiper votre véhicule jusqu'à la prochaine course (plus tard vous aurez droit, si votre budget vous le permet, de changer le châssis, les freins ou la boîte de vitesse). Pour participer à la course, vous devez obligatoirement passer par la qualification. Dès le départ on ne rigole plus, la route défile avec une vitesse surprenante et la maniabilité est bonne. Pour signaler les virages, des flèches apparaissent à l'écran et les bords de la route sont rouges. Votre tableau de bord optionnel (il suffit pour l'enlever d'appuyer sur votre pad) vous décrit la vitesse, les dommages, les temps du meilleur tour, et vous permet de visualiser le circuit. Vos mécanos sont toujours là pour vous aider ; le temps, pluvieux, ensoleillé, nuageux, influe grandement sur le choix de pneus. Si, par hasard, vous n'avez pas le loisir de finir la saison, la sauvegarde est même prévue !

COMMENTAIRE



Certes, le jeu comprend quelques ralentissements lorsque cinq voitures concurrentes sont présentes sur le même écran. Certes, il n'y a pas de panneaux ou autres détails tels que

KANEDA KUN
des arbres, des rochers, des pâquerettes. La route défile à toute vitesse, avec des dégradés superbes, mais de façon irrémédiablement plate ! Certes, tout est dans l'utilisation spectaculaire du mode 7. Il n'empêche que je trouve cette cartouche excellente : l'aspect primordial d'une course de voitures est, à mon sens, la maniabilité du véhicule ainsi que l'impression de vitesse qui doit se dégager du jeu. Et, sur ces deux points, Exhaust Heat est une petite merveille ! La meilleure course de voitures de ce côté-ci de la galaxie !

Le menu d'options vous permet de choisir votre configuration de pad ou de participer soit au championnat, soit à l'entraînement.



En mode training, vous aurez droit à un véritable bolide.



Avez-vous assez d'argent pour acheter un nouveau moteur ?



Les mécanos n'ont que quelques secondes...

La victoire est enfin à vous !



Récompense de votre victoire : le financement de votre nouvelle voiture.

Moment décisif avant la course : se reposer ou tester le circuit ?



Je crois que

REVIEW



| | | | |
|---|------------|------|-----------|
| 1 | Z. SETH | MCL. | 0' 35" 85 |
| 2 | Z. MAHSON | HIL. | 0' 38" 82 |
| 3 | Z. MAKADA | TYR. | 0' 39" 15 |
| 4 | Z. CHESTER | JOB. | 0' 39" 37 |
| 5 | Z. PIUS | REH. | 0' 39" 72 |
| 6 | Z. PROTEUS | FER. | 0' 41" 47 |
| 7 | Z. CAPYS | LEY. | 0' 43" 68 |
| 8 | Z. YANKEE | SEL. | 0' 50" 38 |

Votre classement à la fin de la course.

Les données météo et les records vous sont dévoilés tandis que le circuit en 3D bouge dans tous les sens.



te s'est trompé de sens, pas vous ? ▲



En mode training, vous aurez le loisir d'essayer tous les circuits.



Encore un qui a oublié qu'une barrière indestructible entourait le circuit.

Une bonne place ne signifie pas forcément un bon départ...



Heureusement qu'il y a la flèche car le virage est meurtrier !



Aaargh ! les autres pilotes conduisent trop bien ! ▲

COMMENTAIRE



DOUGLAS

course est accrocheuse et jouable, les dérapages sont vraiment magnifiques, la vitesse bien rendue et les options nombreuses (voiture modulable, météo, sélection des commandes). Ce qui plaira le plus aux fans de F1, c'est que le jeu est réaliste du point de vue de la progression et ce critère est décisif !

Etonnant, mais décevant, c'est ainsi que l'on pourrait qualifier *Exhaust Heat*. Les graphismes sont sauvés par le nombre de couleurs, l'environnement sonore est bon ainsi que l'intérêt, mais la SFC est capable de faire mieux ! D'accord pour l'utilisation du hard mais pas pour les décors presque identiques d'un niveau à l'autre, les légers ralentissements et le manque d'accidents spectaculaires... En dépit de ces défauts, la



EDITEUR : SETA

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 79%

Dans le style démo sur les micros 16 bits ; les options sont claires.

GRAPHISME 71%

Les graphismes sont peu nombreux mais corrects, heureusement que l'utilisation de rasters (degradés en interruption) rehausse le niveau.

ANIMATION 79%

Elle profite des immenses possibilités de déformation 3D pour gérer le terrain.

BANDE-SON 80%

La musique de présentation est excellente (pump'up the volume !).

JOUABILITE 85%

Elle est assez progressive mais, de toute façon, la sauvegarde est là !

DUREE DE VIE 83%

Pour les fans de F1, ce programme est presque inépuisable.

INTERET 80%

Exhaust Heat est un des premiers jeux de F1 sur SFC, un bon jeu.

TOILET KIDS



Attention, ces trois araignées aux fessiers rebondis vous demanderont une technique particulière. Si vous ne possédez pas de super-tir, vous devrez attendre qu'elles quittent leur toile pour pouvoir les atteindre. A deux joueurs, la tâche sera évidemment bien plus facile...



COMMENTAIRE



DOGUY

Un jeu scatologique ! Une grande première ! Malheureusement, ce qui aurait pu être une expérience amusante en la prenant au "second degré" s'avère n'être qu'une

pâle copie de Xevious, plutôt moche, peu rythmée et sans aucun intérêt ! Le jeu exploite mal les capacités de la NEC, le scrolling est fluide mais les sprites sont minuscules et clignotent souvent. Bref, c'est raté. Le seul point positif de cette cartouche est son titre, qui veut bien dire ce qu'il veut dire. Toilet Kids est un jeu sur lequel on a vite fait de tirer... la chasse d'eau.

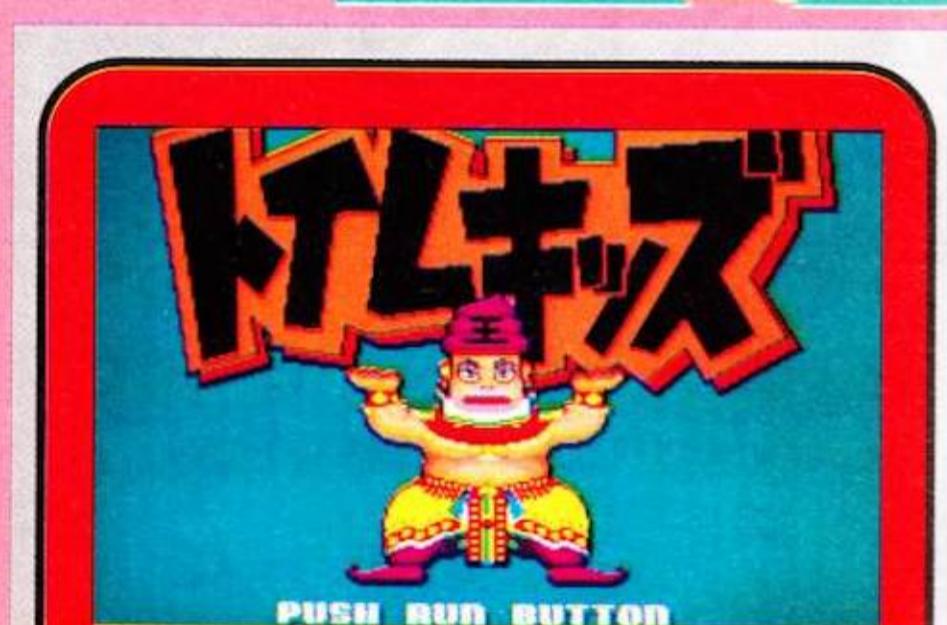
Les mouches à grosses fesses protègent les petits étrons dorés que vous devez collecter. Une seule solution : le bombardement intensif.



Des étrons, des étrons comme s'il en pleuvait ! Il n'y a plus qu'à centrer votre viseur et... c'est dans la poche (beurk) !

Bienvenue ! Bienvenue dans un monde d'étrons marrons, de grosses mouches bourdonnantes et de petites "zigounettes" volantes. Bienvenue dans le monde de Toilet Kids ! Vous l'aurez compris, Toilet Kids est l'un des premiers jeux scatologiques à atterrir sur nos consoles NEC. Le jeu lui-même est un shoot'em up vertical proche de l'antique Xevious. Assis sur une cuvette de W.-C. volante, vous traversez le monde des Ultimes Toilettes Maléfiques à la recherche d'un raccourci que jamais vous ne trouverez... Pour faire face aux nombreux adversaires qui vous menacent, vous disposez de "missiles" air-air et de "bombes" pour détruire les cibles aux sol (crapauds cracheurs, bidet assassin, etc.). Enfin, un peu à la manière de R-Type, vous pourrez "lâcher" une gerbe... de tirs qui détruira tout sur son passage. Bien entendu, des boss de milieu et de fin de niveau vous attendent "de fesse ferme" et vous aurez besoin de toute votre habileté pour les envoyer rejoindre les égouts de l'enfer... Enfin, pour ceux qui disposent d'un doubleur de joystick, il sera possible de vous lancer à deux dans les entrailles des W.-C. les plus dangereux de tout l'Univers.

Méfiez-vous des "zigounettes" volantes, elles sont plus dangereuses qu'elles n'en ont l'air.



MEDIA RINGS CORP PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 50%

Une petite séquence animée présente le jeu.

GRAPHISME 45%

Le graphisme est clair mais simpliste et répétitif.

ANIMATION 40%

Fluide, d'accord, mais c'est tout !

BANDE-SON 35%

Rien qui retienne l'attention.

JOUABILITE 75%

Le héros répond très bien aux commandes.

DUREE DE VIE 10%

On se lasse dès les premières minutes...

INTERET 10%

Pour l'acheter, il faut vraiment être un collectionneur.

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

SUPER CONCOURS CONSOLES + / SODIPENG

GAGNEZ UNE CONSOLE COREGRAFX + 1 JEU

(valeur du lot 1 000 F)



A



Rapidité, performances graphiques, convivialité, telles sont les principales qualités de la console Coregrafx. La compatibilité de sa logithèque vous permettra d'adapter vos jeux sur l'ensemble de la gamme PC Engine.

Grâce à Consoles + et à Sodipeng, entrez dans l'univers PC Engine en identifiant ces titres et en répondant aux questions subsidiaires.

L'heureux gagnant sera tiré au sort parmi ceux qui auront donné les réponses justes.



JEU 1



JEU 2



JEU 4



C



JEU 3



B

QUESTIONS SUBSIDIAIRES
Donnez le nom des personnages A, B et C, puis celui des jeux dont ils sont issus.

BULLETIN DE PARTICIPATION

(à renvoyer à CONSOLES +, SUPER CONCOURS COREGRAFX, 9-13 rue du Colonel-Pierre-Avia 75754 Paris Cedex 15)

| | | | |
|---------------|------------------------|-------|--------------------------------------|
| Titre Jeu 1 : | Questions subsidiaires | Nom : | Age : |
| Titre Jeu 2 : | A Personnage : | Jeu : | Adresse : |
| Titre Jeu 3 : | B Personnage : | Jeu : | Ville : Code postal : |
| Titre Jeu 4 : | C Personnage : | Jeu : | Quelle(s) console(s) possédez-vous ? |

Votre réponse (sur ce bulletin, sur photocopie ou sur papier libre) doit nous être envoyée avant le 2 mai 1992 le cachet de la poste faisant foi. Le bulletin du gagnant qui aura répondu juste à toutes les questions sera tiré au sort sous le contrôle d'un huissier de justice.

Le règlement intégral du concours peut être demandé à CONSOLES +, 9-13 rue du Colonel-Pierre-Avia 75754 Paris Cedex 15.

Le règlement est déposé chez la SCP Delattre et Le Marec, huissiers de justice à Paris.



REVIEW

Vous avez aimé les aventures de Kevin McCallister au cinéma ? Le jeu ne vous décevra pas. Après quelques écrans de présentation très réussis qui vous remettent bien le scénario en tête, vous voici (vous, Kevin) seul dans la maison face aux voleurs, Harry et Mary. Vous êtes dans votre chambre et il faut que vous récupériez tous les objets de valeur de la maison, cachés un peu partout (armoires, commodes, baignoire (!), escaliers), pour les mettre en lieu sûr, c'est-à-dire dans le conduit de la buanderie.

Kevin a plusieurs armes qu'il peut gagner au fur et à mesure du jeu : un pistolet à eau (pas très efficace, on s'en doute !), un lance-pierres (déjà mieux), des balles de base-ball et même un fusil. Kevin peut sauter pour éviter ses ennemis : s'il les touche, c'est la mort garantie ! Bref, Home Alone est un mélange de jeu d'aventure, puisqu'il faut explorer toute la maison, et de jeu de plate-forme avec monstre de fin de niveau. Il faut essayer d'être rusé, surtout quand on ne dispose que du pistolet à eau. En haut de l'écran, le statut est très net avec score, puissance, morceaux de pizza collectés qui finissent par donner une vie supplémentaire, arme utilisée, nombre d'objets à trouver, nombre d'objets collectés dans le sac ; attention, quand ce nombre dénote, le sac est plein et il faut regagner rapidement le conduit de la buanderie pour le vider. Une des difficultés du jeu, au moins au début, c'est de bien se repérer dans cette maison qui a quatre ailes sur deux étages. Les derniers objets sont parfois difficiles à dénicher.

COMMENTAIRE



On se sent souvent très désarmé face aux bandits avec ce pistolet à eau minable ! Alors, il ne faut pas hésiter à fuir comme un lâche pour pouvoir revenir ensuite mieux armé. Les bonus sont très

BILL
Importants, notamment l'after shave qui rend invincible pour un moment. Les monstres de fin de niveau sont les cauchemars de Kevin : c'est bien trouvé. Le graphisme est un peu enfantin, mais on finit par s'y habituer et même par trouver ça sympa et reposant après deux ou trois beat them up bien violents...



Ici arrivent, par le tuyau de la buanderie, les objets de valeur que Kevin met en sûreté.

HOME ALONE



Monter sur le piano, quel crime ! Mais c'est pour la bonne cause...



La salle de bains est aussi un garde-manger ! Si vous sautez sur la baignoire, une part de pizza jaillit du lavabo.



Il faut ouvrir les tiroirs pour trouver des objets de monter dessus...



Un des deux bandits est touché à l'épaule !



Kevin aux aguets sous l'escalier ! Remarquez le statut, tout en haut de l'écran.

REVIEW



HOME ALONE

COMMENTAIRE



EL NIONIO

Les écrans sont très variés : images du film digitalisées pour les présentations, décors des différentes pièces (j'aime bien la salle de bains). Le jeu n'est pas très rapide et demande plus de ruse que d'habileté. L'exploration de tous les meubles est plutôt marrante mais semblera un peu répétitive à certains. Le jeu est peut-être un peu trop facile car les bandits ne sont pas très agressifs et ne poursuivent pas vraiment Kevin. Mais on finit par se laisser prendre. Jugeote, invention et observation sont nécessaires.



Kevin défend chèrement ce précieux chandelier !



s. Mais il est aussi pos-



Un paquet de dollars à ramasser ! Remarquez, dans la fenêtre de statut, que Kevin est armé d'un lance-pierres.



la lisibilité de la fenêtre



A gauche, l'ouverture du conduit de la buanderie. A droite, par terre, des jouets qui traînent et font trébucher Kevin.

TIPS !

ON PEUT FAIRE TOMBER, À DISTANCE, DES OBJETS SUR LA TÊTE DES ENNEMIS (NOTAMMENT GRÂCE À LA BOUTEILLE DE BOWLING QUI DÉSÉQUILIBRE UN VASE).

HOME ALONE™

EDITEUR : TOY HQ

PRIX : F

DISPONIBILITÉ : OUI

DIFFICULTÉ : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTROLE : OK

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRÉSENTATION 92%

Les images digitalisées du film font beaucoup d'effet.

GRAPHISME 65%

Les décors de la maison sont nettement différenciés, même si les détails ne sont pas très fouillés.

ANIMATION 54%

Rien de très original. Les bandits ont des attitudes amusantes.

BANDE-SON 65%

Ah ! le cri déchirant de Kevin ("Oh, no !")

JOUABILITÉ 72%

La vitesse de jeu est raisonnable, ce qui laisse le temps de réfléchir et même de combiner quelques pièges.

DURÉE DE VIE 85%

La maison est très grande, les objets très nombreux : on s'attache vite à ce jeu. Et pour longtemps !

INTÉRÉT 79%

Un jeu très plaisant qui fait la part belle à l'astuce, ce qui n'est pas si fréquent.



REVIEW



DOUGLAS



Ces "blockhaus" doivent être détruits avant de poursuivre, mais ils ne représentent aucun danger.



Le seul inconvénient de ces colonnes mobiles, c'est d'arrêter vos tirs.

BROWNING



Le combat avec cet insectoïde ressemble fort à un ballet mortel.



TIPS

POUR LE PREMIER MONSTRE DE FIN DE 3^e NIVEAU, IL FAUT ÉVITER ABSOLUMENT SON COUP DE SABRE EN RECOLANT. POUR LE SECOND, TIREEZ AU MOMENT OÙ IL SE POSE À CÔTÉ DE VOUS, ÉLOIGNEZ-VOUS, RELÂCHEZ LE TIR ET RECOMMENCEZ LA MANŒUVRE.

Si les attaquants vous serrent de trop près, mettez à profit votre réacteur pour vous évader par la voie des airs. Toutefois, surveillez la température pour éviter de retomber inopinément.

COMMENTAIRE

Browning est difficile et dur de prise en main, c'est vrai. Il n'est guère original, diront certains. Il n'est pas au top niveau côté programmation, je vous l'accorde... Mais quelle joie de pourfendre les droïdes dans la peau d'un énorme méchant (tous élaborés par K.Fujita, célèbre au Japon pour avoir travaillé sur *Gundam Z*, le dessin animé). Après de superbes intros, on découvre un jeu à la Battletech, consistant à bien gérer son énergie pour ne pas surchauffer et exploser ! Le graphisme et la musique sont bons, voire très bons, l'utilisation de la Super System Card permet d'avoir de très bons bruitages mais l'animation est moyenne. Malgré tout, si vous aimez les jeux de tir qui demandent du sang-froid, vous craquerez devant Browning tout comme moi et mon pad !



BROWNING

Dans une île-forteresse gigantesque, les ennemis développent leur dernière invention en matière d'arme ultime, afin de s'assurer une suprématie totale. Aussi les alliés ont-ils décidé de recourir à leur dernière chance : envoyer leur droïde, seul capable de se frayer un chemin jusqu'au but. Dans ce beat-them-all à scrolling horizontal, le droïde peut marcher, courir, se baisser, sauter et même voler, tout cela sans cesser de tirer. Toutefois, il n'est pas invulnérable pour autant : le bouclier qui le protège s'amenuise rapidement à chaque impact et ne se reconstitue que lentement. De même, votre réacteur de vol chauffe beaucoup et vous ne pouvez donc l'utiliser que quelques secondes avant qu'il ne se coupe automatiquement. Les différents niveaux vous conduisent dans des mondes variés (décor, défenseurs et créatures de fin de niveau). Les attaques sont assez diversifiées, venant du sol ou des airs, mais le plus souvent dans le sens de votre marche. La difficulté est progressive, mais le jeu devient rapidement trop difficile. Fort heureusement, les options continues infinies vous permettront d'aller toujours plus loin, pour peu que vous n'éteignez pas votre console, car il n'y a ici aucune sauvegarde par code ou autre procédé.

REVIEW



Le monstre de fin de premier niveau n'est guère impressionnant.



Baissez-vous pour échapper aux tirs des robots verts et courez pour éviter ceux des soucoupes.

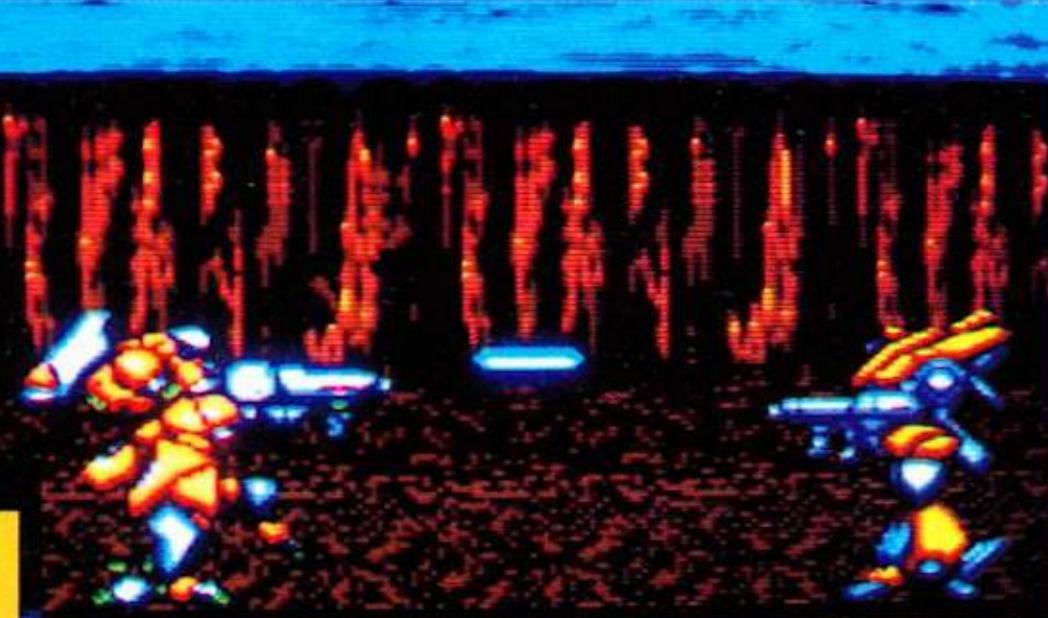
U
G

Au troisième niveau, vous ne pourrez échapper à un bref contact avec les attaquants. Les bombes volantes ne vous gêneront pas tant que vous resterez au sol.



Je ne suis pas de l'avis de Douglas. J'ai désespérément cherché les raisons d'un Super CD-ROM, voire même d'un CD-ROM tout court ! S'il est exact que les sprites sont fort bien dessinés, en revanche les décors sont d'une pauvreté affligeante et bien mal mis en couleur. L'animation souffre par moment de ralentissements honteux que les scrollings différents sur plusieurs plans ne suffisent pas à racheter (d'autant que pour scroller un fond uniforme...). La bande-son est déjà meilleure, avec une musique agréable et des bruitages corrects, mais bien trop répétitifs. Mais, surtout, la jouabilité est mauvaise et l'intérêt de jeu est ici absent. Pour ma part, je vous le déconseillerais donc.

SPIRIT



Les mines aériennes sont une véritable plaie. Détruisez-en le plus possible avant le combat final.



COMMENTAIRE

BROWNING

© TELNET JAPAN 1991

EDITEUR : TELNET

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MEDIOCRE

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

La présentation ressemble à un dessin animé (japonais) mais il n'y a aucune option !

GRAPHISME 66%

Les décors sont nuls mais les robots bien dessinés.

ANIMATION 66%

Inégale. Les déplacements des droïdes sont bien rendus, mais le scrolling différentiel n'apporte rien.

BANDE-SON 74%

La musique est bonne et les bruitages corrects, mais on pouvait attendre mieux d'un jeu CD.

JOUABILITE 42%

Le trop large usage du double appui nuit beaucoup à la facilité du contrôle.

DUREE DE VIE 52%

Le jeu devient très difficile dès le 4^e niveau, mais je doute que vous ayez le cœur de le finir.

INTERET 52%

La "beauté" des sprites ne suffit pas à en faire un bon jeu.



REVIEW

De la boue, des trous, des bosses, des flaques d'eau, des ballots de paille : que demander de plus pour faire une bonne course de voitures tout terrain, style stock-car ? Du hard rock, bien sûr ! Dans Super Off Road, vous aurez tout.

Premier écran : vous disposez de 1 000 000 \$ et vous pouvez faire quelques achats : nitrofuel (pour atteindre une vitesse fulgurante), pneus (pour une meilleure adhérence au terrain), amortisseurs (pour moins sauter sur les bosses), accélération (pour monter plus vite à la vitesse maximale), top speed (pour augmenter la vitesse). Le graphisme est amusant : on voit bien les voitures sauter sur les bosses et retomber lourdement dans les creux pleins de boue. Les courses sont rapides : le circuit est court et la compétition s'arrête dès qu'un des participants a bouclé quatre tours.

Quatre véhicules s'affrontent et deux d'entre eux peuvent être contrôlés par des joueurs humains. Seuls les trois premiers gagnent des dollars et peuvent améliorer leurs engins. Le maniement est un peu délicat au début, on a vite fait de faire un tête-à-queue et de partir dans le mauvais sens ! Dans ce cas, pas de panique, on coupe les gaz, on manœuvre et on repart ... avec un retard considérable ! Bref, le tête à queue est quasiment mortel.

Regardez bien la piste : il apparaît de temps en temps des bonus en argent ou en nitro : il faut passer dessus pour les prendre.

TIP !

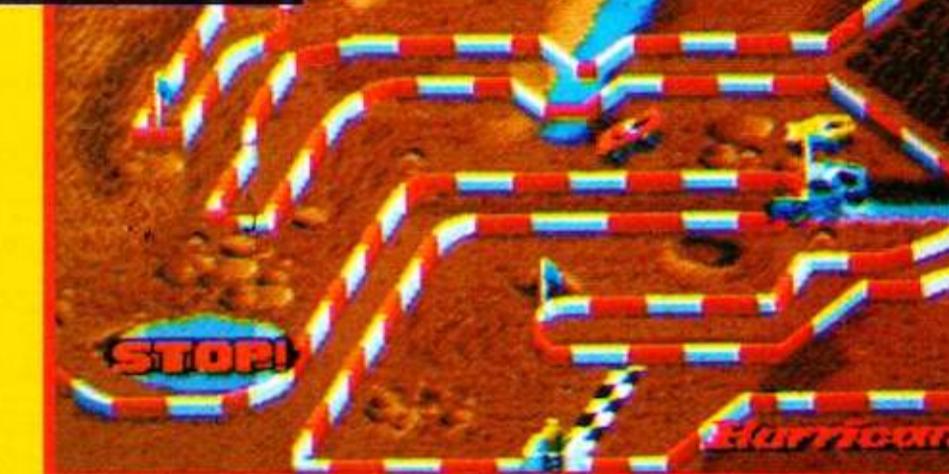
POUR LES DÉBUTANTS, IL VAUT MIEUX ACHETER LES PNEUS ET LES AMORTISSEURS POUR RENDRE LA CONDUITE PLUS FACILE : LES AUTRES ACCESSOIRES QUI AJOUTENT DE L'ACCÉLÉRATION SONT DIFFICILES À BIEN MANIER CAR LES LIQUES DROITES SONT RARES !

COMMENTAIRE



J'ai retrouvé là toute l'excitation du jeu arcade. Le graphisme n'est pas mauvais, la musique accentue la pression, les accessoires sont très utiles dès qu'on est un peu familiarisé avec le jeu. C'est

BILL
souvent la provision de nitro qui fait la différence entre deux champions. L'écran du podium restitue bien l'ambiance. On peut améliorer sa voiture après chaque course... à condition d'arriver dans les trois premiers ! Seul contre trois voitures ordinaires n'est pas du gâteau ! Le challenge est passionnant ! Evidemment, les voitures sont petites puisque l'ensemble du circuit est représenté à l'écran, sans aucun scrolling : ça donne un look un peu vieillot au jeu, mais il n'empêche que c'est palpitant.



Ce panneau vous indique en permanence le nombre de tours parcourus et les nitros restant à chaque voiture. Tiens, un bonus-nitro à ramasser sur la route !

LE GARAGE

L'argent que vous avez gagné vous sert à améliorer votre véhicule pour la prochaine course. La nitro, l'accélération, les pneus, le super-accélérateur et les amortisseurs sont tous utiles. Mais, même en terminant premier, votre prime ne vous permet pas de folies !

Un virage plutôt relevé !



LE PODIUM

Ne regardez pas les jolies filles (un peu grimaçantes), mais les chiffres ! On y trouve le classement, les sommes gagnées, et les records absolus et relatifs sur ce circuit.

QUE D'EAU ! QUE D'EAU !

Première traversée de flaques. Vont-elles faire la différence ? Eh bien non ! Tout le monde nage ensemble dans la baignoire centrale.

Un sacré bain de pieds au croisement !



Les pylônes bleu-blanc-rouge déterminent approximativement le trajet à suivre.



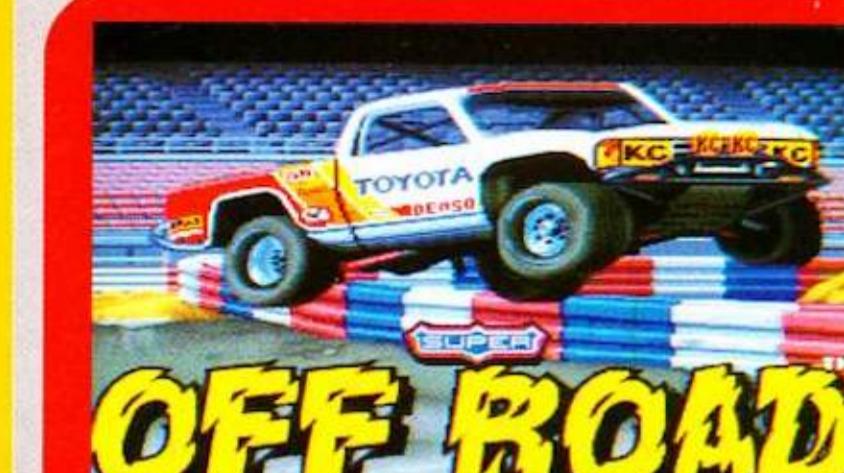
COMMENTAIRE



EL NIO NIO

perdant est toujours disponible : il n'y a donc jamais d'éliminé, c'est plutôt sympathique !

Beaucoup d'action et de rapidité ! Même si on prend un très très mauvais départ, la course se termine vite et on repart dans la suivante sans être découragé. Les virages sont un peu trop délicats à prendre, mais les as du pilotage y prendront beaucoup de plaisir ! Les circuits manquent un peu de lignes droites où l'on pourrait utiliser à fond la nitro et les diverses accélérations. A deux, une option continue pour le



OFF ROAD

EDITEUR : TRADEWEST

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : ILLIMITE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 74%

Les écrans de choix sont clairs, le podium spectaculaire.

GRAPHISME 83%

La lisibilité de l'écran est parfaite.

ANIMATION 82%

Les voitures, bien que petites, sautent et rebondissent à des allures très rapides : franchement bon.

BANDE-SON 85%

On a beaucoup aimé le hard rock de fond, même si les bruitages sont un peu limités.

JOUABILITE 92%

Le maniement, un peu difficile au début, est excellent : la voiture répond au quart de tour !

DUREE DE VIE 85%

Avec 16 stades et 64 parcours différents, vous avez le temps de jouer sans vous lasser. A deux, c'est vraiment très bon.

INTERET 93%

Un jeu très rapide où on fait très vite des progrès.

PC ENGINE REVIEW

Shubinman et sa compagne, les célèbres héros de mangas, sont de retour sur la PC Engine ! Après Over Hauled Man 2, disponible sur Hu-Card, leurs nouvelles aventures profitent du support CD-Rom. Une fois de plus, nos deux héros (assistés du savant fou qui leur tient lieu de chaperon) vont devoir affronter leurs ennemis héritaires, une jeune diablesse et deux tueurs professionnels. Le jeu se présente sous la forme d'un beat'em all/plates-formes à scrolling multidirectionnel. Vous dirigez Shubinman (ou son alter ego féminin) dans une suite de décors divers en affrontant une brochette d'ennemis nombreux et variés. Gorilles volants, robots géants, droïdes lance-roquettes, la liste est longue... Heureusement, vous disposez pour vous défendre d'un sabre cybernétique modèle Strid-Er 3 qui peut projeter des boules d'énergie pure, particulièrement efficaces contre les boss de fin de niveau. Aux moments cruciaux, vous aurez droit à de superbes dessins animés qui viennent égayer l'action. Enfin, pour peu que vous possédiez un adaptateur multi-joystick, vous pourrez vous lancer à deux dans l'aventure.



Encore un sprite gigantesque qui fait honneur aux capacités de la PC Engine.



Ce bonhomme de neige est nettement plus agressif que la plupart de ses congénères.

COMMENTAIRE



Over Hauled Man 3 est le troisième volet de la saga de Shubinman. L'action y est nettement plus soutenue que dans les précédents. J'ai aimé la façon dont les monstres attaquent, chacun avec ses propres méthodes. Un regret, pourtant : en mode normal, le jeu est un peu trop facile (surtout à deux). Pour préserver la durée de vie du jeu, je vous conseille donc le mode "Hard". Enfin, si le graphisme d'introduction et le design sont particulièrement réussis, certaines transitions sont trop abruptes (lorsque vous mourez, par exemple). C'est un jeu pour les fans du genre. Les autres peuvent l'essayer, ils tomberont peut-être sous le charme.

DOUGLAS



Une séquence aussi belle qu'originale qui vous obligera à bouger pour éviter le tir des canons.



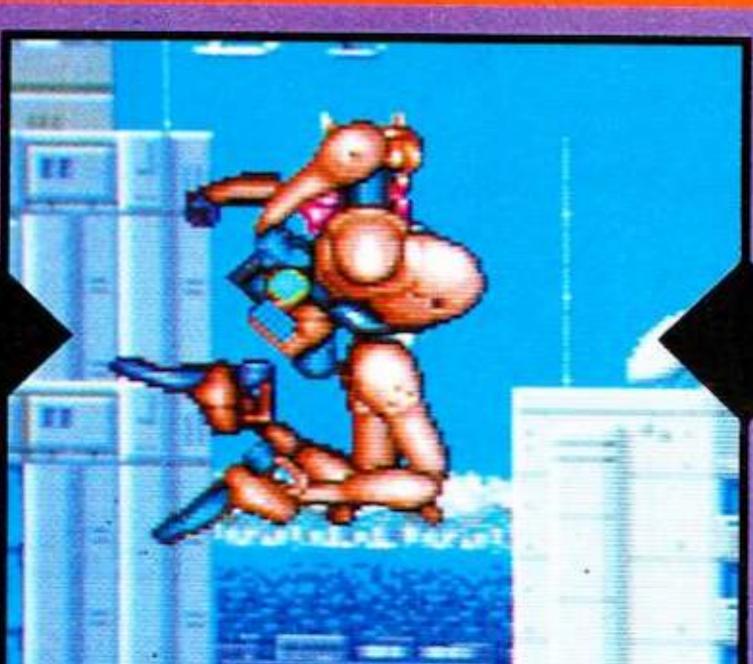
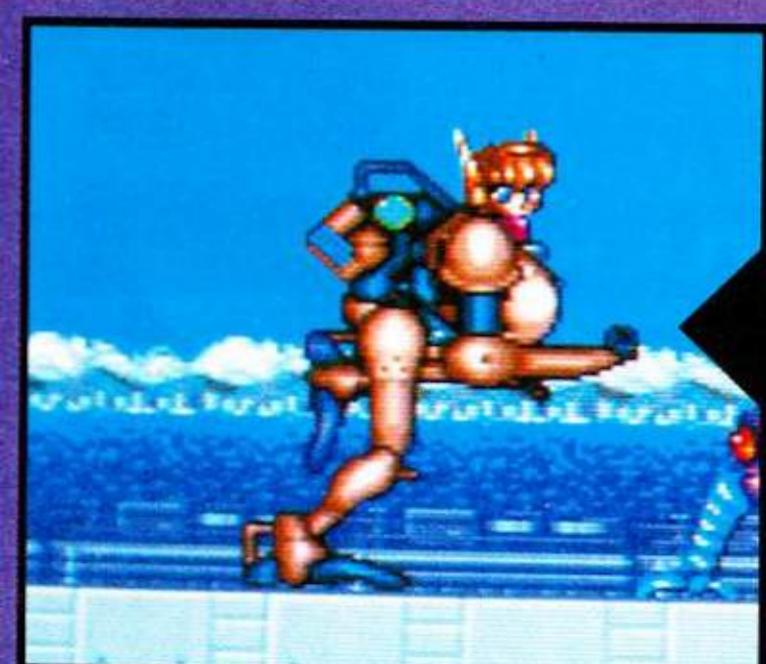
Certains sprites s...

OVER HAULED !



Les graphismes sont vraiment beaux (et émouvants !).

Il va falloir sauter tout en frappant : ce n'est pas facile !



000000



EDITEUR : MASAYA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : VARIABLE

OPTION CONTINUE : 2

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

La présentation est belle et les options de jeux très simples.

GRAPHISME 80%

Les sprites et les décors sont soignés et les monstres absolument magnifiques.

ANIMATION 75%

Le scrolling est fluide et rapide et les sprites bien animés (les héros sont cependant un peu statiques).

BANDE-SON 60%

Les musiques CD n'ont rien d'exceptionnel mais servent bien l'action.

JOUABILITE 70%

Le personnage répond bien mais il est parfois délicat de combiner saut et coup d'épée.

DUREE DE VIE 65%

Over Hauled Man 3 est un jeu assez facile mais suffisamment vaste et prenant pour vous garantir des heures de plaisir.

INTERET 80%

Un jeu très réussi qui exploite bien le CD-Rom. Bravo !



Over Hauled Man 3 comporte de nombreuses séquences de dessins animés qui feraient honte à la plupart des séries de chez Dorothée.

COMMENTAIRE



DOGUY

Voici un logiciel étonnant, d'abord, par sa présentation. Le dessin animé d'intro est excellent, avec musiques CD et voix digitalisées, tout comme ceux qui émaillent la partie (jusqu'à deux minutes sans interruption !). Le graphisme est séduisant, en particulier celui des boss de fin de niveau. Si l'action est très simple et la panoplie de coups réduite (un bouton pour frapper, un pour sauter), le jeu est par contre très varié. Dans le premier tableau, vous prendrez le

contrôle d'un robot géant. Par la suite, vous sautez de barge en barge pour éviter le tir de canons tournants. Beau et original, Over Hauled Man 3 n'est pas, à mon sens, le hit absolu sur PC Engine. Mais, si vous êtes un fan du genre, vous ne serez pas déçu.



Ce "gros bouffi" cache en fait un puissant cyborg qui ne sera pas si facile à vaincre.



MAN 3



Une séquence étonnante. Après avoir vaincu cet immense robot, vous pourrez vous glisser à l'intérieur et partir sans crainte pour affronter l'adversaire. Ce n'est pas tous les jours que l'on dirige un sprite qui fait un tiers de la hauteur de l'écran.





REVIEW



En 1999, l'émission la plus populaire du réseau télévisé mondial s'appelle le Game Show. Elle offre aux concurrents la possibilité de rafler toute une série de prix et de cadeaux en espèces ou en nature. Pour cela, le ou les concurrents doivent affronter, dans une série de pièces, des hordes d'individus qui ne sont là que pour assouvir leurs instincts primaires en essayant de vous tuer... Le tout se passe bien évidemment sous les objectifs des caméras, qui se font un plaisir de montrer en détail aux téléspectateurs la façon dont vous allez être massacré ! Chaque niveau est composé d'une série de pièces, les arènes, que vous devez "nettoyer". Aux quatre coins, des portes laissent entrer de nouveaux assaillants au fur et à mesure que vous avez éliminé les précédents ! Au long de votre progression, vous découvrirez des adversaires armés de mitrailleuses ou, à l'abri dans des blindés, les boss de fin de niveau... De temps en temps, apparaissent pendant quelques secondes des bonus qui vous dotent d'un armement plus conséquent (grenades, roquettes...) ou d'une protection temporaire. De plus, il vous faudra vous ruer sur les cadeaux, les liasses de billets ou les lingots qui se matérialisent aléatoirement pendant un bref moment.

Sur l'écran apparaît de temps en temps le plan du niveau. Il vous permet de vous faire une idée de sa longueur et de choisir une stratégie. Le X indique votre position actuelle, le \$, une pièce pleine de bonus et la figure, le gardien de fin de niveau !

Les gros bras arrivent par vagues sans arrêt. Heureusement, le bonus que vous avez récupéré vous fournit une protection efficace.

Le Game Show vient de commencer, et le présentateur vous annonce, sous les ovations de la foule.

N'oubliez pas de vous emparer des cadeaux dans le feu de l'action !

COMMENTAIRE



Le Smash TV original est un jeu d'arcade de Williams dont Acclaim a racheté les droits pour réaliser une version NES il y a peu de temps. La version SFC est

BANANA SAN quasiment identique à la version arcade : la disposition des salles, les bonus que l'on gagne, les boss de fin de niveau... sont identiques. On retrouve le même humour que dans un film qui traite d'un thème quasiment similaire (la télévision fournissant les nouveaux jeux du peuple, les nouveaux combats de gladiateurs, avec lesquels on gave les citoyens pour éviter qu'ils ne se révoltent), Running Man. Dans Smash TV, le joueur, alors qu'il est en train de lutter férolement contre des hordes d'adversaires, apprend par le présentateur qu'il a gagné des grillé-pain, des machines à laver... C'est dommage que le jeu soit si sombre, et utilise des couleurs si criardes par moment.



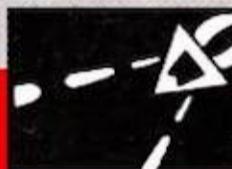
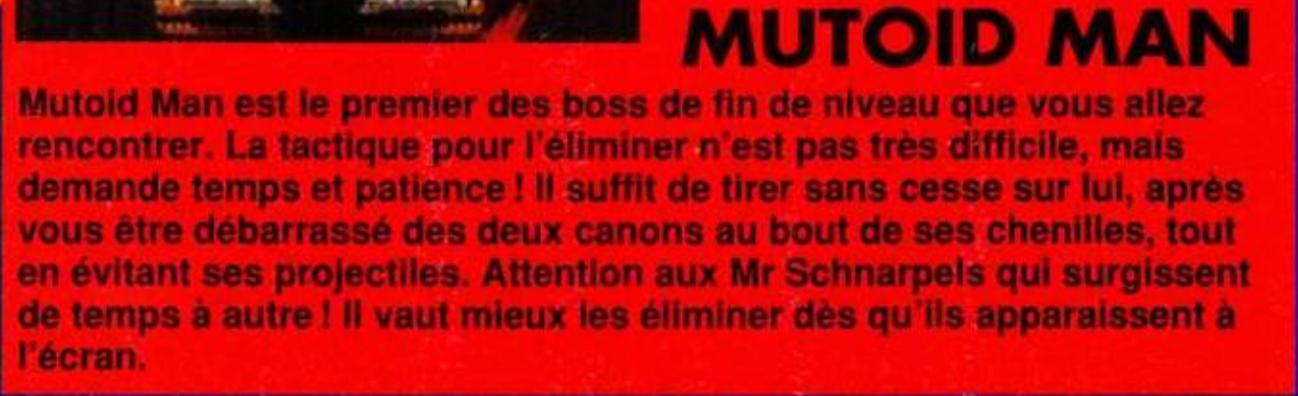
Les scrollings du jeu apparaissent lorsque vous passez d'une aire de combat à une autre. Tout le reste se joue dans des pièces fermées.

A deux, le jeu n'apporte pas grand-chose de plus. Il devient juste un peu moins stressant !



Vous venez de pénétrer dans une des arènes de combat par la porte du bas, et le comité d'accueil est déjà en place !

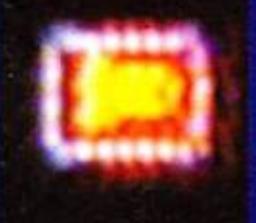
REVIEW

**EDITEUR : ACCLAIM****PRIX : E****DISPONIBILITE : 27 MARS****DIFFICULTE : MOYENNE****NOMBRE DE VIES : 6****OPTION CONTINUE : 4****NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3****CONTROLE : EXCELLENT****1-2****JOUEURS****CARTOUCHE****MUTOID MAN**

Mutoid Man est le premier des boss de fin de niveau que vous allez rencontrer. La tactique pour l'éliminer n'est pas très difficile, mais demande temps et patience ! Il suffit de tirer sans cesse sur lui, après vous être débarrassé des deux canons au bout de ses chenilles, tout en évitant ses projectiles. Attention aux Mr Schnarpels qui surgissent de temps à autre ! Il vaut mieux les éliminer dès qu'ils apparaissent à l'écran.

LES PRINCIPAUX BONUS

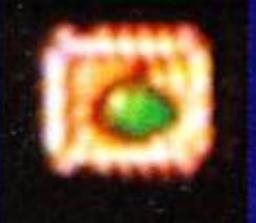
Les clés à collecter vous permettront d'ouvrir les portes des différentes pièces.



La bombe détruit tous vos adversaires présents à l'écran.



Le champ de protection vous rend invulnérable pendant un moment.



Vous dote d'un lance-grenade



Bonus divers qui vous rapporteront des points (liasse de billets de banque, lingots d'or ou d'argent...)



Votre arme se met à arroser l'adversaire d'une façon très performante.



Ce bonus vous procurera un lance-roquettes.

PRESENTATION 37%

Pas de présentation et les informations à l'écran sont un peu fouillées.

GRAPHISME 38%

Les sprites sont beaucoup trop petits et les couleurs, peu harmonieuses !

ANIMATION 92%

Les différents protagonistes se meuvent dans tous les sens à toute vitesse et sans ralentissements notables.

BANDE-SON 30%

De gros bruitages, sans originalité ni finesse !

JOUABILITE 94%

Excellent par le contrôle du joueur et par la simplicité du jeu : éliminer tout ce qui bouge pour progresser d'une salle !

DUREE DE VIE 62%

Smash TV possède un aspect stratégique, mais pas suffisant pour prolonger outre mesure sa durée de vie.

INTERET 74%

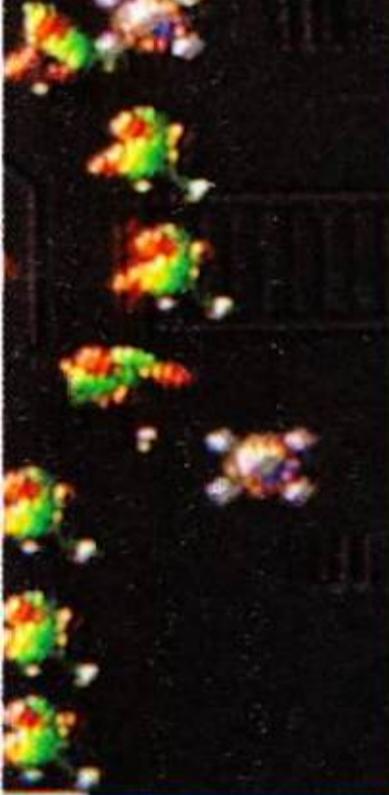
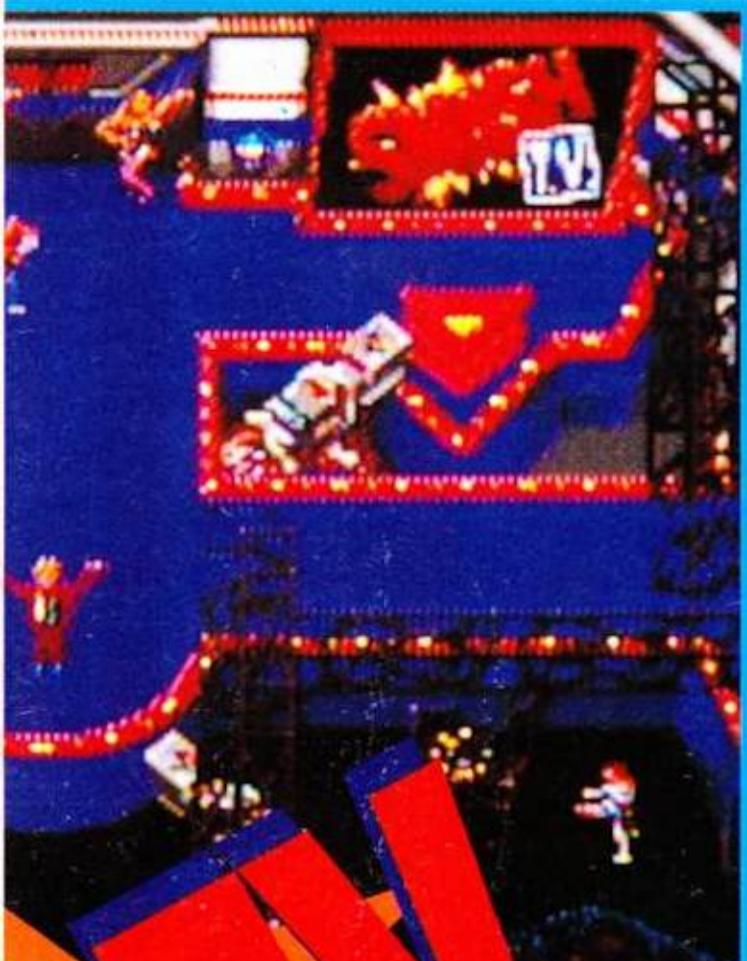
Le jeu est un peu simpliste, mais l'action est aussi prenante qu'amusante ! Le bonheur pour les fous de la gâchette !

COMMENTAIRE

Bravo, d'abord, pour le contrôle du personnage meilleur que dans la version arcade : vous disposez du pad de direction pour les déplacements alors que les 4 boutons de couleur vous permettent d'ouvrir le feu. Chacun correspond à une direction et, en appuyant sur deux en même temps, vous pouvez tirer en diagonale. Chaque combat se déroule dans une aire fermée, il n'y a donc pas de scrolling. Un côté stratégique, minimal mais stratégique, est présent dans certaines pièces et l'ennemi se fait pressant. Plusieurs chemins d'accès sont possibles jusqu'au gardien de fin de niveau. Dommage que les sprites soient si petits et l'action souvent confuse. Cependant, le jeu est très marrant, même en mode un joueur.

KANEDA KUN

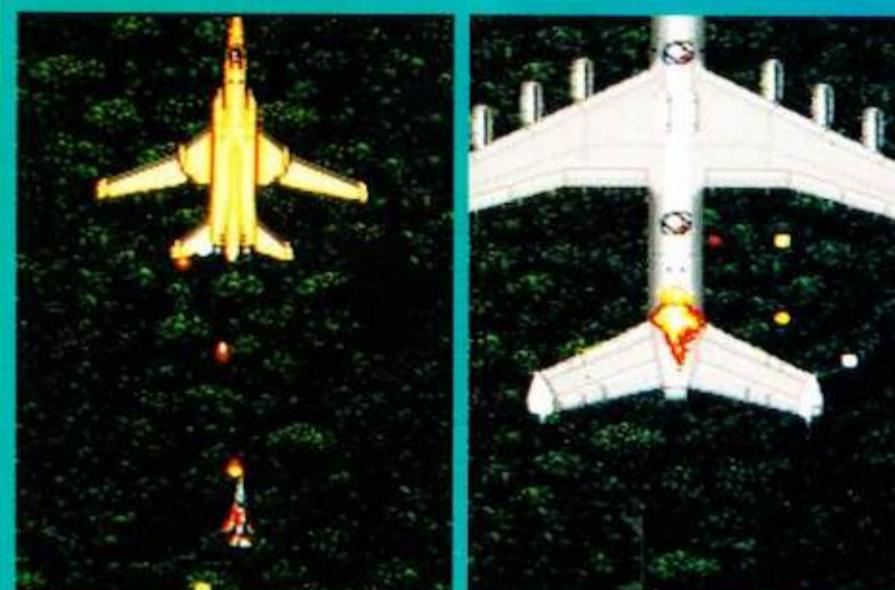
gique, est présent dans certaines pièces et l'ennemi se fait pressant. Plusieurs chemins d'accès sont possibles jusqu'au gardien de fin de niveau. Dommage que les sprites soient si petits et l'action souvent confuse. Cependant, le jeu est très marrant, même en mode un joueur.





REVIEW

Un jour, brusquement, les satellites de télécommunications et d'observation se turent. Ils venaient d'être détruits par une flotte de vaisseaux de combat. Sans moyens de communication, sans satellites permettant de localiser l'adversaire et de guider sur lui une contre-offensive efficace, vos cités tombèrent les unes après les autres entre les mains adverses. Mais, comme dans la moitié des scénarios de shoot-them-up, un prototype révolutionnaire peut renverser le cours du conflit : le S.T.G. (pour STrike Gunner). Sa principale force : un arsenal impressionnant qui lui permet de sélectionner une arme spéciale parmi quinze, cette sélection s'effectuant au début de chaque niveau. Mais, une fois l'arme employée, elle ne pourra plus être réutilisée. A côté de cette super-arme, votre jet est équipé d'un canon Vulcan, qui tire des obus à tête d'uranium appauvri, capable de percer les blindages les plus résistants. De temps en temps, un avion furtif vient vous ravitailler en énergie ; cela vous permet de remplir votre réserve, fondamentale car elle alimente votre arme spéciale. Si votre réserve d'énergie est déjà à son maximum, votre canon acquiert une puissance de feu supérieure.



Au milieu des niveaux, vous affronterez des adversaires un peu plus coriaces que les autres.

Détruissez ses tourelles une par une, il ne tardera pas à exploser.

COMMENTAIRE



STG, fidèle adaptation du jeu d'arcade, reprend les forces mais aussi les faiblesses de la version originale. Points positifs, l'action incessante et le peu de ralentissements vu le nombre de sprites à l'écran ! Pendant les trois quarts du jeu, l'animation est irréprochable. Le principal reproche que je ferais à STG concerne l'aspect vieillot et le manque d'originalité dans la conception. Chaque nouveau shoot' essaie de renouveler

le genre un minimum, en incorporant de nouveaux éléments (des météorites à détruire, des niveaux en 3-D comme dans Axelay, l'utilisation du mode 7 comme dans Contra Spirit, le recours à des auxiliaires précieux qui jouent un rôle stratégique de premier plan comme le module de R-Type ou de Xevious...). Cette dimension est, malheureusement, absente dans STG !

BANANA SAN



PILOT : JANE
SEX : FEMALE
AGE : 21
RANK : TECHNIC

PILOT : MARK
SEX : MALE
AGE : 28
RANK : MASTER

Comme dans tout bon shoot-them-up qui se respecte un tantinet, vous pouvez aller au massacre en compagnie de votre meilleure amie (petite sœur, ou prof de maths...)

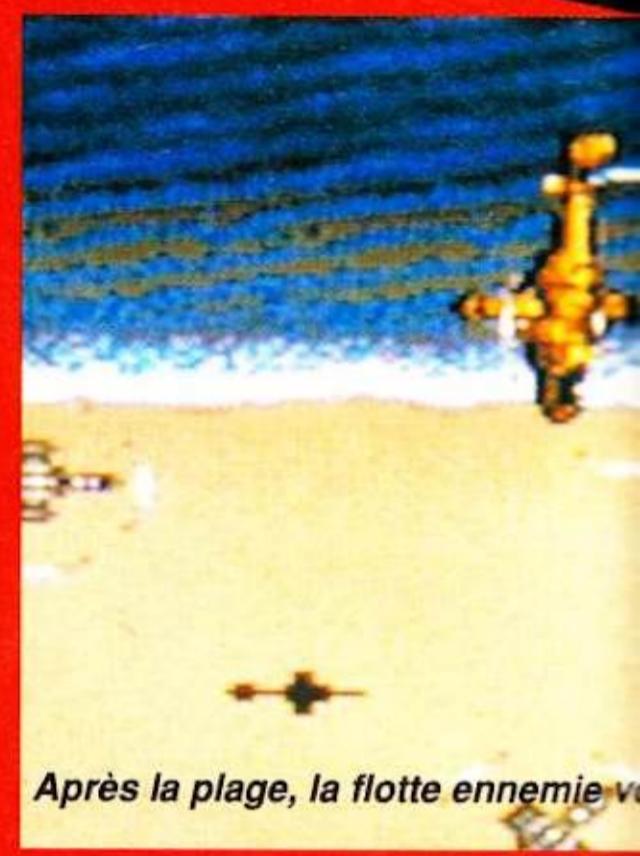


VOUS ETES TROP JEUNES POUR MOURIR (si vite) !

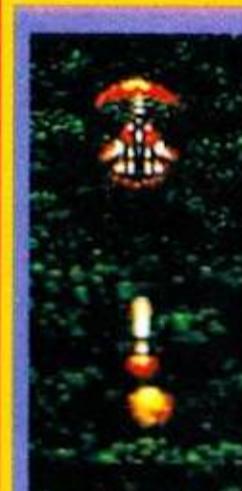
Voici quelques conseils qui devraient vous permettre de prolonger de quelques secondes votre espérance de vie ! Tout d'abord, gardez les armes les plus puissantes pour les derniers niveaux, les plus durs, vous vous en doutez. Essayez de ne pas utiliser votre super-arme, ou le moins souvent possible, ainsi vous obtiendrez plus rapidement un canon Vulcan plus puissant, au bout de quelques bonus d'énergie récupérés. Il est très facile de deviner d'où va sortir la prochaine vague de l'ennemi car les attaques sont symétriques des deux côtés de l'écran. Une fois qu'on a essayé l'assaut d'un côté, on peut se préparer à stopper le suivant de l'autre. "Otoko" signifie professionnel ! Méfiez-vous lorsque vous choisissez votre niveau de difficulté.



Le boss du niveau trois est un char géant. Commencez par éliminer les deux canons placés sur ses chenilles. Puis ouvrez le feu sur sa tourelle.



Après la plage, la flotte ennemie v...



Le Shield Unit vous assure une protection temporaire. Nullissime !



Les missiles à têtes chercheuses sont assez efficaces.

Le missile atomique est lent mais possède un pouvoir destructeur immense.

Les canons laser sont pratiques pour éliminer des vagues d'adversaires.

Les mines aériennes ne sont pas une arme, mais une escroquerie !



Le tir sonique envoie une onde assez large, qui balaie bien l'écran.

Le canon lourd Vulcan fournit une cadence de tir plus rapide.



TIME : 10

UN EPISODE DIFFICILE



GUNNER



Attend ! La partie ne fait que commencer !



Le méga-faisceau est l'arme que j'aimerais avoir. Puissant mais lent à recharger.

La vague sonique, l'arme la plus efficace pour se débarrasser des blindés du troisième niveau.

Spray Missile consiste à envoyer, devant votre jet, une série de missiles.

Les torpilles photoniques sont des boules de lumière qui dévastent tout sur leur passage.

Cette option vous permet de bénéficier du soutien de deux avions ennemis.

Cette arme envoie une série de projectiles dans toutes les directions.

Variante du Vulcan : celui-ci est installé sur une tourelle et se dirige vers la cible la plus proche.

DES ARMES QUI DECOIFFENT

COMMENTAIRE



STG est plutôt réussi mais, avec quelques efforts, il aurait pu atteindre le Mega Hit ! Certes, la beauté des décors (à part le premier), de style hyper-réaliste, est impressionnante. Certes, la

possibilité d'affronter à deux les hordes de l'adversaire renforce l'intérêt. Certes, le programme permet de progresser de façon continue, en utilisant de façon plus judicieuse les super-armes. Mais, à côté de cela, on peut regretter que les décors ne soient pas assez variés, que les vagues d'ennemis vous assaillent de façon identique au moins deux fois par niveau. Et le niveau de difficulté a été placé un peu trop haut.

L'AGGRESSION



Vos satellites, en train de vaquer à leurs occupations habituelles...



... sont brutalement attaqués



par les troupes de l'adversaire...



... qui se ruent alors vers vos villes sans défense.



© Athene Co., LTD. 1992

EDITEUR : ATHENA

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1-9

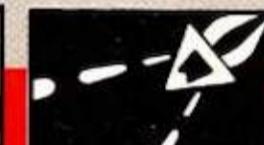
OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 63%

Les tableaux de bord n'empiètent pas trop sur l'écran principal, mais sont totalement illisibles car trop chargés !

GRAPHISME 82%

Un style hyperréaliste, tant pour les décors que pour les boss de fin de niveau !

ANIMATION 90%

Rapide et efficace, elle sait éviter le piège des ralentissements trop fréquents.

BANDE-SON 48%

Musique Inexistante ! Les mélodies habituelles, c'est-à-dire principalement des bruitages d'explosions !

JOUABILITE 81%

No problemo, mais que c'est difficile !

DUREE DE VIE 87%

Il faut s'accrocher pour le finir !

INTERET 82%

Le principal problème de STG vient de sa conception un peu vieillotte ! Plus d'originalité aurait été bienvenue !



REVIEW



La jolie présentatrice court vêtue vous explique, commentaires japonais digitalisés à l'appui, le thème de chaque jeu.

Human Sports Festival est la compilation sur Super CD-Rom de trois simulations de sport : le tennis avec Final Match Tennis (testé dans Consoles + Hors-Série), le football avec Formation Soccer (testé en version SFC dans Consoles + n°4) et enfin Fine Shot Golf pour le golf. La version présentée de Final Match Tennis est très légèrement différente de celle qui a obtenu le Tilt d'or 91. Il s'agit en effet de la version Laddies, avec des graphismes des joueurs modifiés en conséquence et surtout l'abandon du mode entraînement. Pour le reste, le jeu est identique et toujours aussi passionnant. La version PC Engine de Formation Soccer reprend les principaux éléments de la version SFC. On retrouve ainsi la vue aérienne plongeante originale, le choix des tactiques de jeu et l'éventail des 16 équipes. Mais ici, rien ne vous empêche de jouer à quatre simultanément, pour des parties endiablées. Fine Shot Golf est pour sa part une simulation de golf assez complète : prise en compte du vent, du choix des clubs, de la position des pieds, de la force et de la direction de tir. Les 18 trous du parcours unique offrent une bonne variété dans la difficulté. Vous pourrez vous entraîner à chaque trou, jouer jusqu'à quatre protagonistes et même affronter le programme en un duel difficile.

COMMENTAIRE



SPIRIT

Mon impression est assez mitigée, bien que les jeux eux-mêmes soient réussis. Le tennis est vraiment génial, le football très agréable et le golf intéressant bien qu'un peu limité : un seul parcours, vue aérienne permanente. Mais on peut se demander pourquoi on a eu ici recours au Super CD Rom, alors que les jeux n'en tirent absolument pas parti. Seule la présentation en bénéficie pleinement : courte séquence de présentation animée en images digitalisées retravaillées ou speakerine débitant son commentaire, avec une excellente synchronisation entre la voix et l'image. C'est tout de même un peu court... Toutefois, la qualité des jeux, la possibilité de disposer de trois simulations différentes comme celle de jouer à quatre font "passer la pilule".

FINE SHOT GOLF



Avant chaque trou, le parcours vous est présenté dans son contexte.

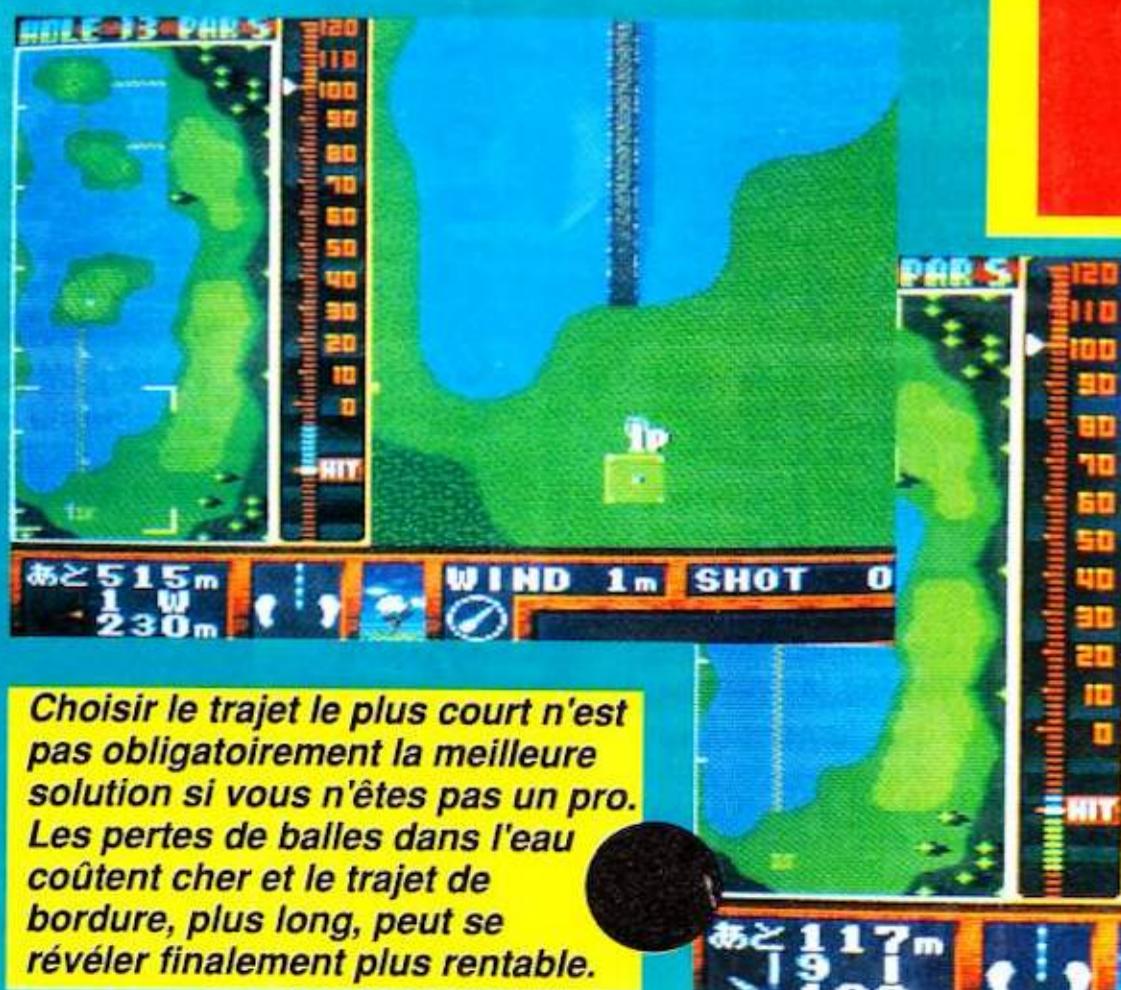
Final Match Tennis privilégie la qualité de jeu et la jouabilité au détriment de l'esthétique, mais le programme n'en est que plus prenant.

En simple comme en double, contre le programme ou des amis, les matchs sont passionnantes.



Certains trous, courts et rectilignes, nécessitent quelques rudiments de stratégie.

D'autres en revanche sont plein d'embûches et ne peuvent être réussis qu'en tirant juste et bien.



Choisir le trajet le plus court n'est pas obligatoirement la meilleure solution si vous n'êtes pas un pro. Les pertes de balles dans l'eau coûtent cher et le trajet de bordure, plus long, peut se révéler finalement plus rentable.

FORMATION SOCCER

REVIEW

HUMAN
SPORTS FESTIVAL

EDITEUR : HUMAN
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : -
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-4

JOUEURS



CARTOUCHE



FINAL MATCH TENNIS

COMMENTAIRE

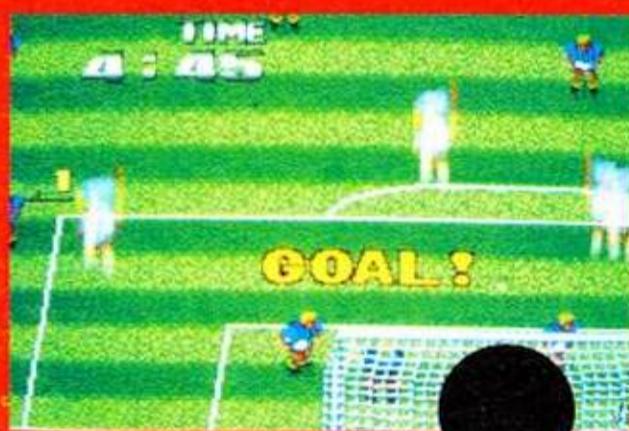


JIMMY H

Dans ces jeux, le CD-Rom, s'il reste sous-exploité, sert au moins à quelque chose. Je ne reviendrais pas sur la qualité de Final Match Tennis, le tennis le plus prenant sur console et de loin (Tilt d'or 91). Certes il est un peu dommage de perdre au passage l'option entraînement, mais le jeu est vraiment fabuleux. J'ai bien aimé aussi Formation Soccer dans lequel l'accent est mis sur le jeu d'équipe ; il est quasiment impossible de gagner si l'on ne base pas son jeu sur des passes intelligentes. Le golf est à mon avis beaucoup moins prenant. S'il n'est pas inintéressant, il m'a semblé un peu bâclé : un seul parcours et surtout pas de représentation en pseudo 3D ni d'animation, qui donnent tout leur sel à ce type de simulation.



Il est temps de réagir : votre but n'est pas loin et votre gardien (géré au choix par le programme ou par vous) pas toujours en mesure d'arrêter les boulets des attaquants.



Comme dans les matchs réels, les joueurs sautent de joie à chaque but réussi.



Le jeu d'équipe, privilégiant les passes et les changements d'aile, a bien plus de chances de réussir qu'une action en solitaire.

PRESENTATION 86%

La présentation exploite bien les possibilités d'animation du CD-Rom et chaque jeu dispose d'un éventail d'options varié.

GRAPHISME 65%

Rien d'impressionnant, mais les écrans ont le mérite d'être parfaitement lisibles.

ANIMATION 80%

Du très bon travail, mais le golf en est malheureusement totalement dépourvu.

BANDE-SON 62%

L'ambiance sonore est agréable mais n'exploite pas les possibilités du CD-Rom.

JOUABILITE 90%

Rien à redire : les trois logiciels sont très bien gérés, avec des commandes naturelles et une réponse instantanée.

DUREE DE VIE 91%

Illimitée pour le tennis et très longue pour le football, mais le golf pèche une fois encore (un seul parcours)

INTERET 88%

Le tennis et le football sont excellent, mais le golf un cran au-dessous. Le Super CD-Rom ne s'imposait pas.



Il y a très longtemps, une épée dénommée Warsong fut utilisée pour contenir l'âme d'un démon. Cette épée changea de propriétaire pendant des générations, avant de parvenir entre les mains d'un roi juste et bon, qui se trouve être votre père. C'est pour la lui dérober qu'au début du jeu, les troupes de l'empereur Python assiègent votre château ; elles vous surpassent en force. Vous devez vous échapper pour tenter de ramener des renforts.

Warsong est un wargame. Vous dirigez des généraux et leurs armées, pour gagner plusieurs batailles qui sont autant de missions. En effet, contrairement à la plupart des wargames, Warsong comporte un scénario complexe. Les personnages se parlent pendant les combats, les ennemis vous insultent... Chaque ennemi tué apporte de l'expérience. Au fur et à mesure qu'ils "montent", les capitaines deviennent plus puissants, de même que leurs troupes ; toutes les dix "montées", ils changent de grade, acquièrent de nouveaux pouvoirs et de nouvelles troupes.

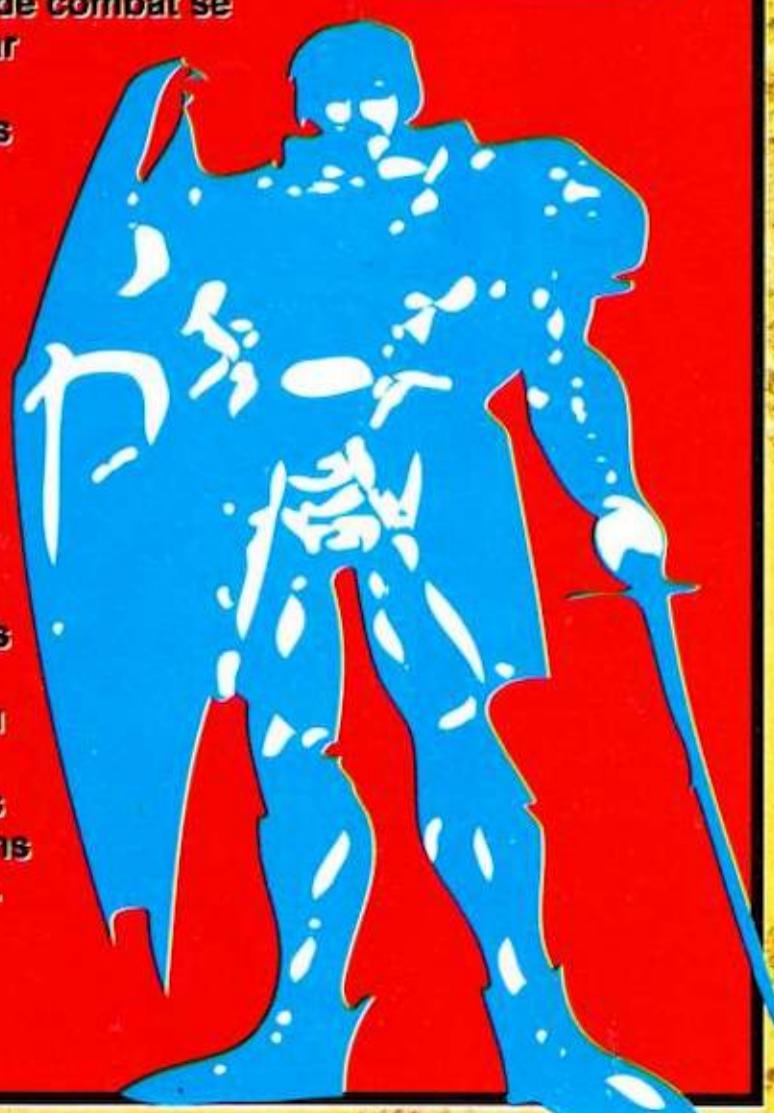
Quatre sauvegardes permettent de recommencer une bataille, et une autre, qui prend place en mémoire (elle disparaît si vous éteignez), permet de reprendre une position précise. Les graphismes soignés sont améliorés par l'introduction d'images fixes typiquement japonaises, et de différentes animations visualisant les combats. La musique, enfin, est très réussie, et diffère selon la phase de jeu. Elle devient néanmoins assez répétitive, quelques thèmes supplémentaires n'auraient pas été superflus.

WARSONG



Les combats

Les phases de combat se déroulent par tour : vous déplacez vos troupes (et attaquez éventuellement) puis les ennemis agissent de même. De temps en temps, les différents personnages parlent, apportant au joueur des informations plus ou moins importantes.



bayard

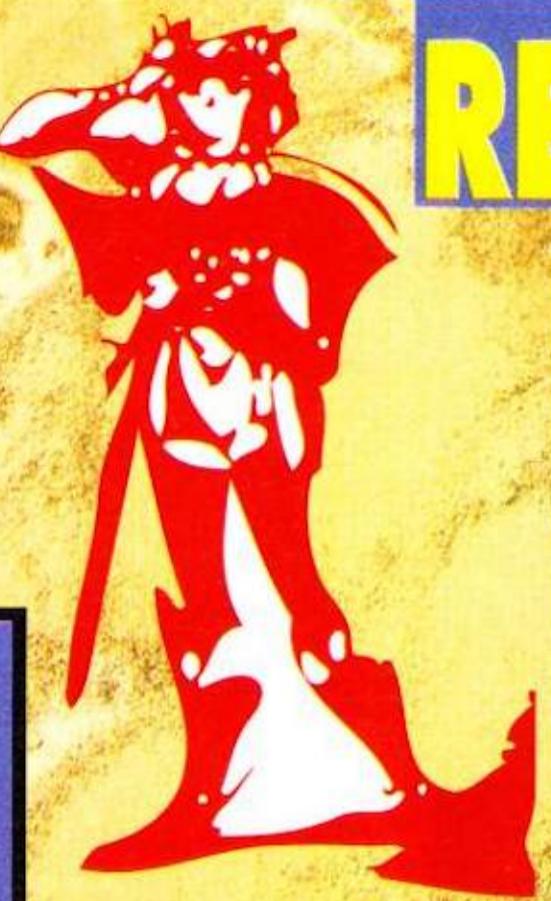
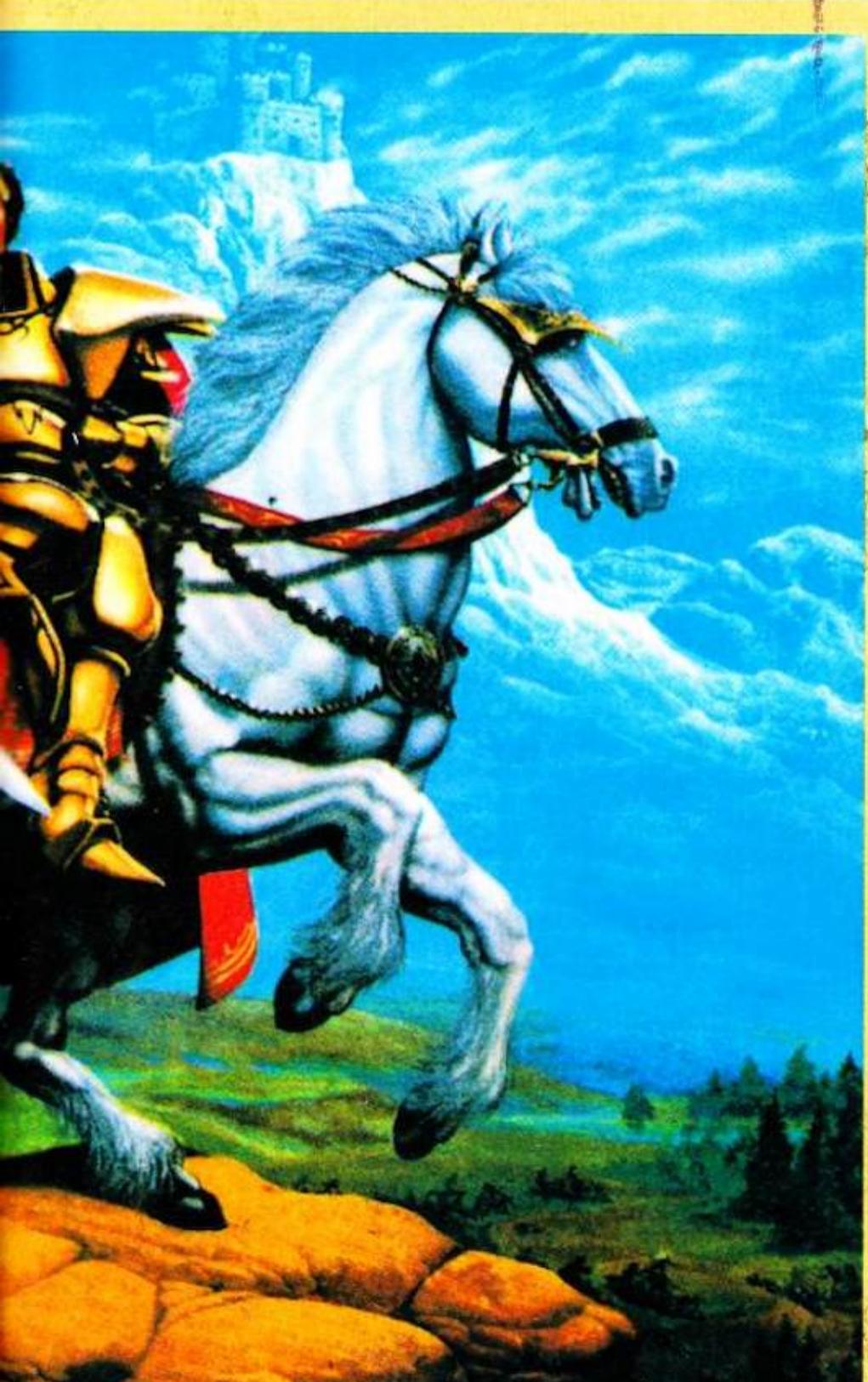
WARSONG

REVIEW



Les missions

Warsong est divisé en plusieurs missions différentes qui commencent par une présentation de la situation, avec les clauses de victoire et de défaite. Dans la première mission, par exemple, vous gagnez si Garrett parvient à s'enfuir. La phase suivante permet de distribuer les objets et les troupes aux différents capitaines. Au début, les fonds dont vous disposez sont très limités, mais ils augmentent rapidement par la suite.



Les croix indiquent les lieux où les troupes peuvent être placées.

sahra



Les combats donnent lieu à différentes animations, qui varient en fonction des troupes en présence et du terrain.

Troupes

C'est bien joli d'avoir des héros puissants, encore faut-il qu'ils disposent de troupes efficaces. Trois types principaux existent : les fantassins, les archers et les cavaliers. Les premiers sont plus forts que les seconds, qui sont plus forts que les troisièmes, eux-mêmes plus forts que les fantassins (si, si, c'est possible !). A ces caractéristiques s'ajoutent le niveau du commandant et le type de terrain (la montagne protège plus que la plaine). La proximité du chef est aussi un élément important. Quand une troupe est dans le périmètre de contrôle (un losange entourant le héros), elle est sensiblement plus efficace. Outre ces personnages de base, on trouve plusieurs troupes spéciales, comme les Mermen, qui ont pour élément de prédilection l'eau profonde, ou encore des escadrons aéroportés (griffons). Dernier détail : chaque fois que vous tuez un ennemi, vous récupérez de l'argent, indispensable à l'achat de troupes, d'autant plus onéreuses qu'elles sont puissantes. Comme vous les perdez de toute façon à la fin de la mission, il est conseillé de les utiliser "à fond", sans chercher à les préserver.



LOULOU

La quête de cette épée mythique donne lieu au meilleur wargame qu'il m'ait été donné de voir. Aucune comparaison n'est possible avec ce que je connais sur micro. L'ergonomie est parfaite, la variété des situations et des missions étonnante. Grâce à des rebondissements inattendus, la situation peut se retourner en quelques minutes... Par exemple, dans une certaine mission, vous devez traverser l'écran de part en part pour parvenir au château du méchant. Diverses troupes vous barrent la route, ce qui promet d'être très désagréable. Au bout de quelques tours, des Krakkens apparaissent, appelés par l'un des méchants ! Ils sont hors contrôle, ce qui fait que, si vous vous débrouillez bien, ils s'attaqueront aux ennemis et vous ouvriront le passage. Mais je m'égare... Warsong est sublime. Les graphismes et la musique rendent parfaitement l'ambiance "dessin animé japonais". Comme dans les "mangas", vos petits héros ont souvent en face d'eux des forces très supérieures en nombre. La difficulté, enfin, croît régulièrement et, si les premières missions ne posent pas de problème, les dernières (je suis arrivé devant Python, mais il est trop fort !) sont très difficiles. Warsong est indispensable à tous ceux qui aiment les wargames. Aux autres aussi.

Personnages
et "montées en grade"

Vous pouvez diriger dix personnages simultanément. Le héros, dont la mort entraîne la fin du jeu, est Garett. Il est accompagné au départ par Baldarov, qui sera tué par une flèche quelques missions plus loin. D'autres personnages se joignent rapidement à lui : Sabra, Thorne et Bayard, des guerriers ; Calais, la magicienne ; Mina, la prêtresse ; Tibéron, le spécialiste du monde marin ; et enfin Carleon, qui rejoindra cette petite troupe pour combattre Python. Au fur et à mesure qu'ils tuent des ennemis, les personnages montent de niveau et, tous les dix niveaux, changent de grade. Ils ont alors un choix entre deux options. Par exemple, Sabra, qui est guerrière, peut devenir "Knight" ou "Lord" (chevalier ou seigneur) et, dix niveaux plus tard, atteindre le grade "Grand Knight" ou "Knight Master" dans le premier cas, "Dragon Knight" ou "Magic Knight" dans le second. Et ce n'est pas tout ! Vous n'êtes pas les seuls à monter, les ennemis aussi profitent des bienfaits de l'expérience ! Il vaut donc mieux éviter de leur opposer des troupes trop faibles, ils n'en feraient qu'une bouchée et en profiteraient pour gagner des niveaux.



calais



▲ Les capitaines deviennent de plus en plus puissants au fur et à mesure qu'ils montent des niveaux.

baldarov

Python ! Il vous attend en haut de son château, avec des troupes plus que conséquentes. Il n'est plus suffisant de foncer tout droit, il faut en plus réfléchir... ▼



COMMENTAIRE

WIEKLEN

Voilà un jeu comme je les aime ! Simple d'accès, maniable, progressif, et intelligent. Warsong est un superbe wargame, rien à voir avec les pauvres reproductions de jeux sur table qui ont envahi les micros. La qualité des graphismes et de la musique ne gâche rien. Il y a également un petit scénario qui donne une trame aux différentes batailles. Le fait que chaque chef ne puisse diriger qu'un type de troupes à la fois est au début assez frustrant, mais le nombre d'alliés croissant au fur et à mesure des parties, cela perd rapidement son importance. La nécessité de tuer le maximum d'ennemis pour récupérer de l'expérience et de l'argent est une excellente idée, et le joueur sera en permanence partagé entre le désir de massacrer et celui de préserver ses chefs. Même s'il ne paie pas de mine, Warsong est, dans un style différent, de l'étoffe d'un Quackshot ou d'un Super Ghouls'n Ghosts et ne décevra ni les amateurs "éclairés" ni les autres. Un jeu exceptionnel.

Warsong

TM&©1991 TRECO CORP. LTD.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

PRESS START

EDITEUR : TRECO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE A DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : REPRISE DE LA MISSION EN COURS

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

Le manuel est le seul point un peu faible de ce jeu : l'histoire est survolée ...

GRAPHISME 72%

C'est à la fois lisible et agréable. Les images fixes sont réussies.

ANIMATION 65%

Seules les phases de combat sont animées mais c'est très correct.

BANDE-SON 75%

Les différents thèmes musicaux collent parfaitement à l'action et sont de plus très agréables, bien que peu variés.

JOUABILITE 88%

Tout va bien aussi de ce côté-là.

DUREE DE VIE 94%

Le nombre de missions est impressionnant, et leur difficulté croît avec le plaisir du joueur. D'interminables heures de jeu en perspective !

INTERET 88%

Le meilleur wargame toutes machines confondues. Même si les puristes le trouveront trop simple, les nombreux "petits plus" le feront aimer de tous.



COMPUSTORE

Games

MEGADRIVE

MEGADRIVE +
Manette + Sonic
1 290 F

| | |
|---|-------|
| Megadrive seule | 949 F |
| JEUX : | |
| Desert Strick | 489 F |
| 688 Attack Sub | 484 F |
| Alisia Dragon | NC |
| Batman | 449 F |
| Budokan | 449 F |
| Buster Douglas Boxing | 394 F |
| Devil Crash | 459 F |
| EA Hockey | 459 F |
| El Viento | 449 F |
| F1 Grand Prix | 449 F |
| F22 Interceptor | 484 F |
| Fighting Master | 449 F |
| Golden Axe 1 ou 2 | 449 F |
| Hard Drivin' | 439 F |
| Immortal | 484 F |
| J.Madden 91 ou 92 | 449 F |
| Jordan VS Bird | NC |
| Kid Camleon | 469 F |
| Lakers VS Celtics | 449 F |
| Marble Madness | 449 F |
| Mario Lemieux Hockey | 449 F |
| Merc | 449 F |
| Mickey | 439 F |
| Monaco G.P | 449 F |
| Out Run | 449 F |
| PGA Tour Golf | 449 F |
| Phantasy Star III | 489 F |
| Quack Shot (Jap) | 399 F |
| Road Blaster | 399 F |
| Road Rash | 449 F |
| Robocod 2 | 449 F |
| Runark | 449 F |
| Shadow of the Beast | 489 F |
| Shining and Darkness | 489 F |
| Shining Force | NC |
| Sonic | 399 F |
| Spiderman | 399 F |
| Street of Rage | 449 F |
| Super Hang On | 429 F |
| Super Volley | 449 F |
| Techno World Cup 92 | 459 F |
| The Super Shinobi | 449 F |
| Toe Jan Earl | 449 F |
| Toki | NC |
| Turbo Out Run | 489 F |
| Undead Line | 489 F |
| Wings of War | 449 F |
| (Pour les news ou reviews appeler nous ou consultez le minitel) | |

3615

COMPUSTORE
V.P.C. Bal. Jeux (des lots à gagner), New Promo

GAME BOY

GAME BOY
+ jeu Tétris
690 F

| | |
|---|-------|
| JEUX : | |
| Bubble Ghost | 245 F |
| Bugs Bunny | 245 F |
| Burai Fighter | 225 F |
| Castelvania | 245 F |
| Duck Tales | 265 F |
| Kid Icarus | 265 F |
| Megaman 2 | 265 F |
| Mickey 2 | 245 F |
| Navy Seals | 265 F |
| Nemesis | 245 F |
| Prince of Persia | 265 F |
| Princess Boblette | 225 F |
| Simpson | 265 F |
| Super Mario Land | 225 F |
| Turtle Ninja 2 | 265 F |
| World Cup | 225 F |
| Etc..... | |
| (Pour les news et reviews appeler nous) | |

NES

| | |
|-----------------------------|-------|
| JEUX : | |
| Donkey Kong Classics | 390 F |
| Duck Tales | 420 F |
| Iron Sword | 390 F |
| Kick Off | 420 F |
| Megaman 2 | 420 F |
| Rescue Rangers (Tic et Tac) | 420 F |
| Shadow Gate | 390 F |
| Shadow Warriors | 379 F |
| Simpson | 420 F |
| Sky or Die | 340 F |
| Solstice | 390 F |
| Star War | 429 F |
| Super Mario 2 ou 3 | 429 F |
| Swords et Serpents | 390 F |
| Track Field 2 | 399 F |
| (Liste par tél ou minitel) | |

NEC

| | |
|--------------------------|--------|
| GT + Turbo + 2 jeux | 2490 F |
| Core Graph'x Puissance 5 | 1290 F |
| Core Graph'x + jeu | 990 F |
| Super Graph'x + jeu | 1490 F |
| Super CD Rom 2 | 2890 F |
| Nec PC Duo + 2 jeux | 3790 F |

JEUX NEC

Prix à partir de 340 F
(Liste par tél ou Minitel)

NEO GEO

NEO GEO
+ jeu Magician Lord's
ou Baseball 2020
3 490 F

| | |
|---------------|---------|
| Neo Geo seule | 2 990 F |
| Manette | 390 F |
| Mémory card | 239 F |

| | |
|---------------------|---------|
| JEUX : | |
| Alpha Mission | 1 390 F |
| Burning Fight | 1 490 F |
| Fatale Fury | 1 490 F |
| Gost Pillot | 1 290 F |
| King of the Monster | 1 390 F |
| Mutan Nation | 1 490 F |
| Ninja Combat | 1 290 F |
| Robot Army | 1 490 F |
| Sangoku | 1 390 F |
| Soccer Bowl | 1 490 F |
| Trash Rally | 1 490 F |

MEGA CD

+ 2 jeux
3 990 F

Prix du jeu CD seul **490 F**

Le Mega CD fonctionne avec la Megadrive française

| | |
|---|-------|
| Consoles et accessoires (M-D) | |
| Arcade power Stick | 399 F |
| Converter Sega | 329 F |
| Megapad | 149 F |
| Competition Pro | 229 F |
| Game Adaptator Jap | 99 F |
| Joypad infra rouge (fourni avec 2 manettes) | 399 F |
| Batterie Pack pour GT, Game Boy, Game Gear | 349 F |

LYNX II

CONSOLE LYNX 2 seule
790 F

| | |
|-----------------|-------|
| JEUX : | |
| Bill and Ted's | 250 F |
| Blue Lightening | 269 F |
| Checkered Flag | 290 F |
| Electrocop | 264 F |

| | |
|--------------|-------|
| Gauntlet | 269 F |
| Hard Drivin' | 290 F |
| Ishido | 290 F |
| Klax | 290 F |
| Ninja Gaiden | 269 F |
| Rampage | 269 F |
| Robo-Squash | 250 F |
| Rygar | 290 F |
| Scrapayard | 290 F |
| Stun Runner | 290 F |
| Turbo Sub | 290 F |
| Viking Child | 290 F |
| Warbirds | 269 F |
| Etc | |

GAME GEAR

GAME GEAR +
Donald Duck
1 090 F

| | |
|----------------------------|-------|
| ou seule | 890 F |
| Adaptateur secteur (univ.) | 89 F |
| Batterie Pack | 349 F |
| Loupe | 139 F |
| Master Gear | 189 F |
| Car Adaptator | 129 F |
| Gear to Gear | 119 F |
| Sacoche Game Gear | 249 F |

| | |
|---|-------|
| JEUX: | |
| Donald | 279 F |
| Dragon Crystal | 250 F |
| G.Lock | 250 F |
| Heavy Weight Champion | 250 F |
| Joe Montana | 250 F |
| Mickey | 250 F |
| Monaco GP | 250 F |
| Mur de Berlin | 250 F |
| Ninja Gaiden | 250 F |
| Out Run | 250 F |
| Phantasy Zone | 250 F |
| Psychic World | 250 F |
| Shess Masters | 250 F |
| Shinobi | 250 F |
| Sonic | 279 F |
| Space Harrier | 250 F |
| (Pour les news et reviews appeler nous) | |

La boutique
COMPUSTORE GAMES
vous accueille du
Mardi au Samedi
de 10 h 30 à 19 h 30
Le Lundi de 14 h 30 à 19 h 30
Tel: 16 - 1 - 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 - 1 - 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|--|---|
| Frais de port (console : 50F) | + 20 F |
| Disk 3.1/2 □ 5.1/4 □ Cartouche □ | Total à payer |
| Mode de paiement : Je joins un <input type="checkbox"/> Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP | <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> Contre remboursement (+25F) |

Pour les mineurs joindre autorisation signée des parents



REVIEW

C'est au mois de juillet 2008 que tout a fini par péter ! Au début, il ne s'agissait que d'un banal conflit nucléaire comme le monde en connaît tous les deux ou trois mois depuis quelques années. Mais là, tout a dérapé ! Au lieu de rester localisé comme d'habitude, il a dégénéré pour impliquer presque toutes les puissances mondiales ! Toutes les armes contenues dans les arsenaux ont été utilisées. La planète s'est transformée en une apocalypse grande nature ! Les montagnes ont été nivelées et les plaines sont devenues des abîmes. Des failles se sont ouvertes un peu partout, d'où des torrents de lave se sont échappés ! Chaque pays avait prévu depuis longtemps des véhicules pour quitter la terre en cas de force majeure mais seule une fusée a pu décoller à temps. Après être restée un temps suffisant en orbite, elle est redescendue sur la planète. La mère nature avait repris ses droits et il ne restait plus que des traces éparses de la civilisation. Sur l'une des îles où des humains tentent de retrouver une vie normale, Conan, un jeune garçon, recueille une naufragée. Celle-ci est poursuivie par des partisans du retour à cette civilisation hypertecnologique qui avait été la cause de tous les malheurs précédents ! Ils réussissent à l'enlever mais Conan se lance au secours de la jeune fille. Armé de simples harpons, il va les affronter, tout en se faisant en chemin une série d'amis précieux !

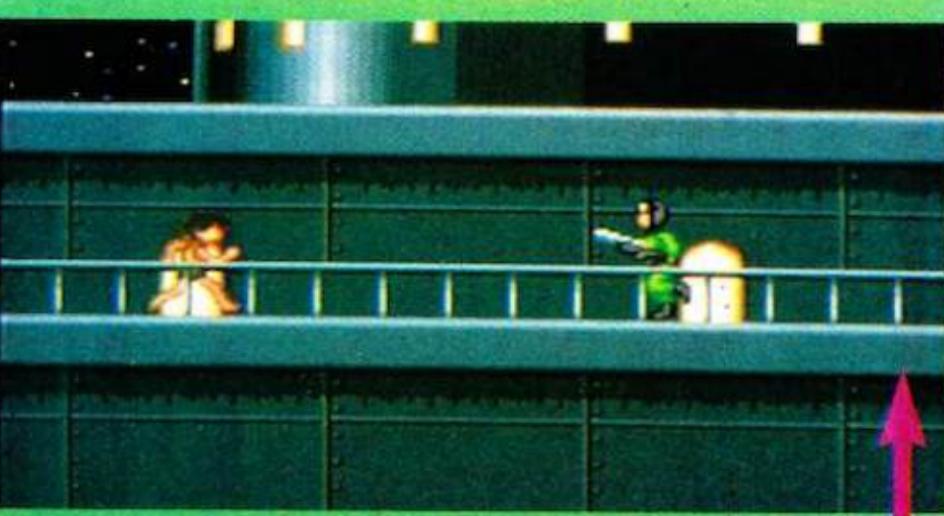
Vous n'êtes pas le seul à vous jeter dans les jambes de l'adversaire pour le renverser. Certains gardes connaissent la musique.



Exemple type de certains écrans de Conan où il n'y a pas grand chose à faire ! Une certaine idée zen du vide existentiel !



A intervalles réguliers, vous assisterez à un petit dessin animé ou à un dialogue.



En haut du jeu, qui n'est pas en plein écran, le nom du stage (Industria), l'état de votre réserve de harpons et de votre vitalité.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Cette cartouche est basée sur une série animée qui a connu un grand succès aux Japon. Destinée davantage aux "têtes blondes" qu'aux "adolescents boutonneux", on ne peut en attendre un scénario d'une grande intensité dramatique. Conan est avant tout un jeu de plates-formes, dans lequel vous devrez prouver à longueur de niveau votre art du saut coordonné. Le jeu n'est pas mauvais mais n'a vraiment rien de nouveau à nous proposer : sprites de petites tailles, action répétitive et trop linéaire, bonus rationnés, graphismes dénudés... Heureusement que le jeu a comme support un CD Rom ! Les programmeurs ont pu se défoncer, et le jeu propose en introduction un dessin animé de bonne qualité ainsi qu'une série d'animations entre les différents niveaux. Il est malheureusement impossible de les "passer" lorsque l'on vient à s'en lasser.

Dans un des complexes souterrains.

Vous venez de faire exploser une caisse par un savant coup de pied. Celle-ci révèle un des bonus chichement accordés par le jeu : une réserve de harpons.





STELENET JAPAN 1992.
ONIPPON ANIMATION CO. LTD. 1978.

EDITEUR : TENELET.

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

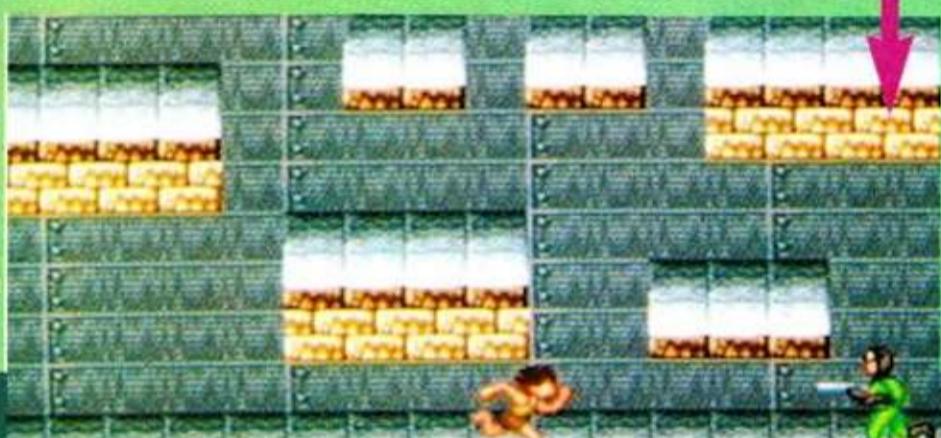
OPTION CONTINUE : 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK

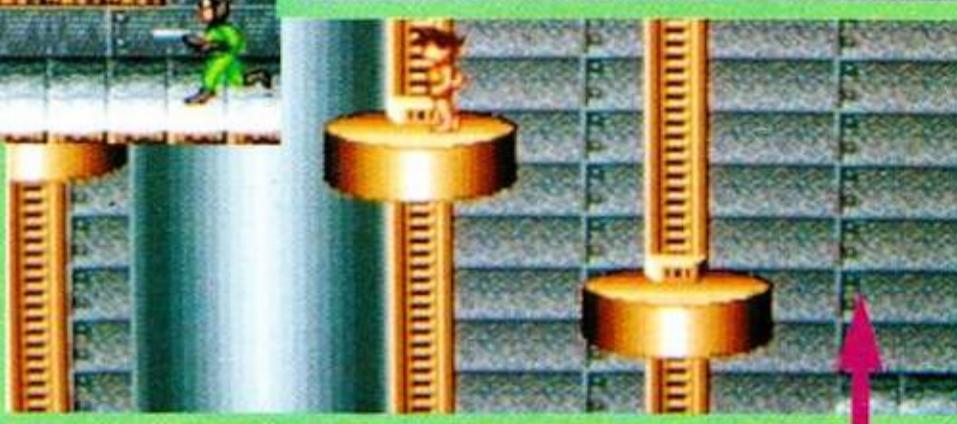


Ce garde-ci est armé. Votre seule chance consiste à lui sauter dessus avant qu'il ait appuyé sur la gâchette.



Les gardes équipés d'exosquelettes ne sont plus dangereux que les autres.

Ce garde à bicyclette laissera place à un bonus.



Les retrouvailles !

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Cette cartouche est décevante. Le jeu est "gentillet" et on s'amuse à balader le petit Conan de niveau en niveau. Mais le principal problème vient du manque d'originalité du jeu, à la réalisation somme toute assez banale. Conan n'est pas assez convaincant et le jeu devient un peu trop vite insipide, inodore et sans saveur. On n'arrive pas à "accrocher" au scénario. Les décors à moitié vides, traversés de temps en temps par quelques malheureux sprites, sont loin de donner à cette cartouche suffisamment de rythme dans l'action pour maintenir l'intérêt du joueur en éveil. Le seul point positif réside dans la difficulté progressive du jeu qui permet d'avancer un peu plus loin à chaque partie. La sauvegarde automatique du dernier niveau auquel vous êtes parvenu est également fort appréciable.

PRESENTATION 94%

Un superbe dessin animé au début, et chaque niveau comprend une introduction spéciale.

GRAPHISME 65%

Un style sobre mais des décors un peu trop dépouillés.

ANIMATION 71%

Pas de problème d'animation mais les sprites sont un peu trop petits et pas assez nombreux.

BANDE-SON 88%

Bravo pour la musique, CD Rom oblige ! Quant aux bruitages, les "poum poum tagada" classiques.

JOUABILITE 88%

Conan répond bien à vos commandes.

DUREE DE VIE 64%

Le jeu est grand mais la difficulté progressive, les sauvegardes et le manque d'intérêt réduisent la durée de vie.

INTERET 52%

Un jeu trop banal pour dépasser vraiment la moyenne.

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL
30.64.54.54
 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



CONSOLES ET ACCESSOIRES

| LA CONSOLE GAMEBOY | 690F |
|--------------------|------|
| LIGHTBOY | 175F |
| BLACK CARRY ALL | 150F |

JEUX GAMEBOY

| TITRES | NEUFS | UTILISES | VENTE | ACHAT |
|------------------|-------|----------|-------|-------|
| ADDAMS FAMILY | 225 | 90 | 60 | |
| ADVENTURE ISLAND | 135 | 180 | 150 | |
| BATMAN | 215 | 130 | 90 | |
| BETTLEJUICE | 225 | 130 | 100 | |
| BLADES OF STEEL | 225 | 130 | 100 | |
| BUBBLE BOBBLE | 135 | 110 | 90 | |
| BUBBLE GHOST | 135 | 100 | 90 | |
| BUGS BUNNY II | 225 | 170 | 140 | |
| BURAI FIGHTER | 135 | 120 | 90 | |

| TITRES | NEUFS | UTILISES | VENTE | ACHAT |
|-------------------------|-------|----------|-------|-------|
| CASTLEVANIA | 195 | 110 | 90 | |
| CASTLEVANIA II | 225 | 170 | 140 | |
| CHASE HQ | 195 | 110 | 90 | |
| CHESSMASTER | 195 | 120 | 90 | |
| DAYS OF THUNDER | 225 | 130 | 100 | |
| DICK TRACY | 135 | 150 | 120 | |
| DRAGONS LAIR | 135 | 120 | 90 | |
| DYNABLASTER | 135 | 120 | 90 | |
| DOUBLE DRAGON | 135 | 120 | 90 | |
| DOUBLE DRAGON II | 225 | 170 | 140 | |
| DOUBLE DRIBBLE | 135 | 150 | 120 | |
| DR MARIO | 135 | 120 | 90 | |
| DUCKTALES | 235 | 180 | 140 | |
| F1 HERO | 235 | 140 | 100 | |
| FINAL FANTASY | 245 | 190 | 150 | |
| FINAL FANTASY ADVENTURE | 245 | 190 | 150 | |
| FINAL FANTASY II | 245 | 190 | 150 | |
| FORTIFIED ZONE | 225 | 90 | 60 | |
| GAUNTLET II | 215 | 130 | 90 | |
| GHOSTBUSTERS II | 215 | 130 | 90 | |
| GOLF | 135 | 120 | 90 | |
| GRADIUS | 215 | 130 | 90 | |
| GREMLINS II | 215 | 170 | 130 | |
| HUNT FORRED OCTOBER | 215 | 130 | 90 | |
| JACK NICHLAUS GOLF | 225 | 170 | 140 | |
| JOE AND MAC | 225 | 170 | 140 | |
| JORDAN BIRD | 225 | 90 | 60 | |
| MARBLE MADNESS | 225 | 130 | 100 | |
| MARUS MISSION | 225 | 130 | 100 | |
| MEGAMAN | 225 | 130 | 100 | |
| MEGAMAN II | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES II | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES III | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES IV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES V | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES VI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES VII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES VIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES IX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES X | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XXXIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XL | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLV | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLVIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLX | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLXI | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIII | 225 | 170 | 140 | |
| WORLD OF GAMES XLIV | 225 | 170 | 140 | |



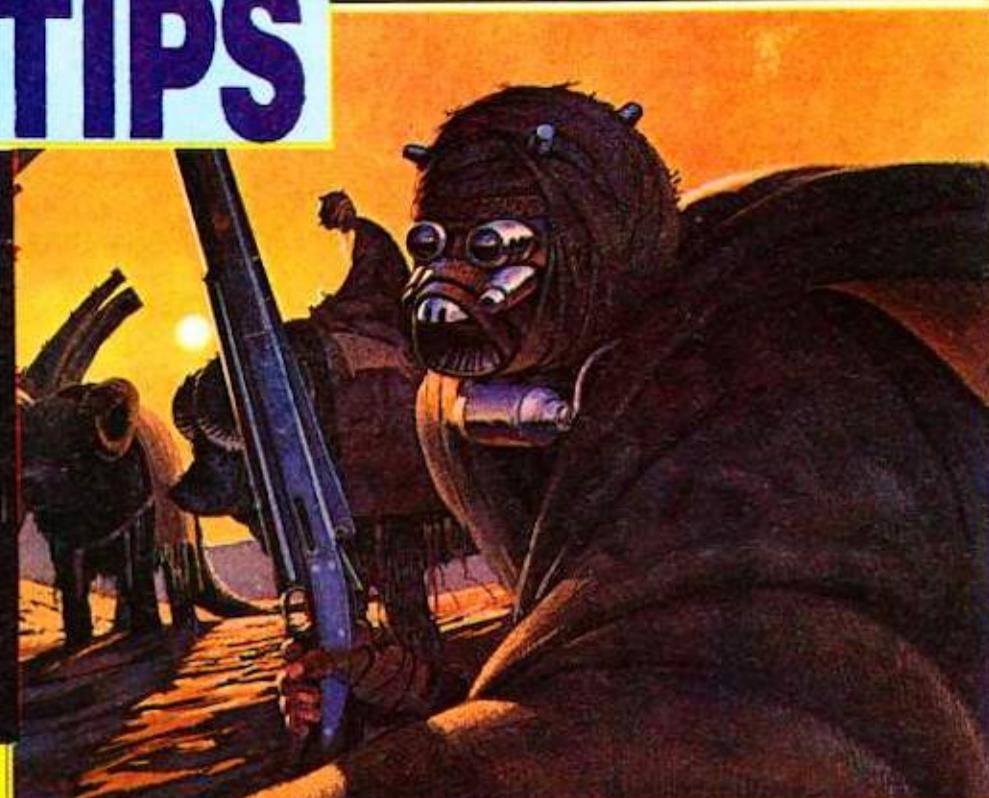
TIPS

Indubitablement, Star Wars sur NES est le plus grand titre jamais édité depuis Super Mario Bros III. Ceux qui y ont joué vous le diront : il n'est pas facile de vaincre Dark Vador ! Voici donc quelques tips bien efficaces...

TATOOINE

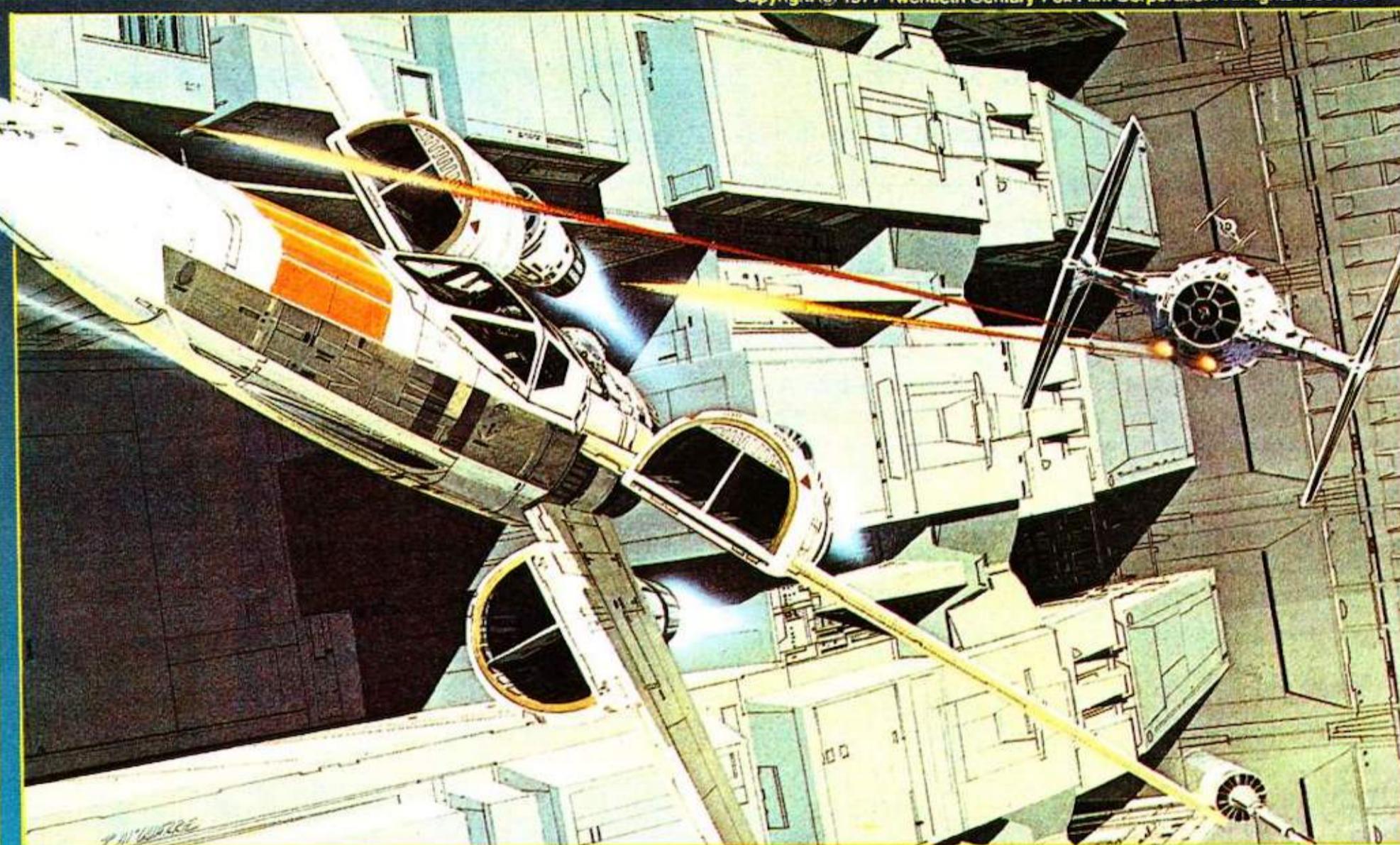


Lors du survol de la planète, trois lieux valent la visite. En haut à gauche, le Jawa Sandcrawler, où R2-D2 est tenu prisonnier. Une des grottes en haut à droite contient Ben Kenobi, qui vous attend. Quand vous lui aurez rendu visite (accompagné de R2-D2, pour arriver à l'enrôler), filez vers le coin inférieur droit pour entrer dans Mos Eisley. Ne pénétrez dans d'autres grottes que si vous êtes dans une situation désespérée au niveau des Astéroïdes : vous trouverez des boucliers supplémentaires.



STAR WARS

Copyright © 1977 Twentieth Century-Fox Film Corporation. All rights reserved.

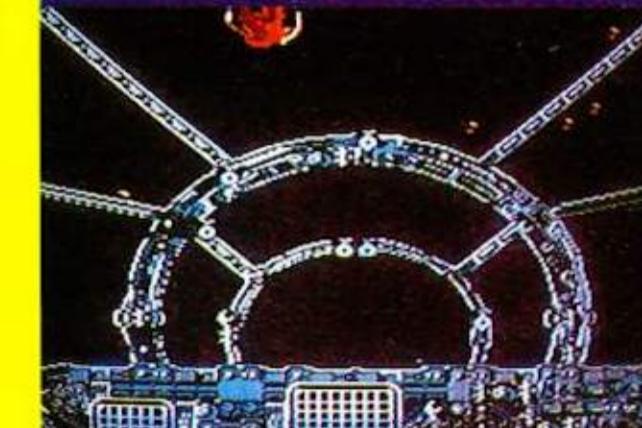


MOS EISLEY



Ce niveau en scrolling est difficile. N'oubliez pas de prendre Han Solo dès le début de ce niveau. Le plus souvent, utilisez Luke Skywalker pour progresser. Son sabre de lumière est excellent contre les décharges laser, et un coup bien ajusté élimine en une fois les sprites ennemis ! Lors d'un tuyau qui vous bloque, utilisez Han pour pulvériser le chasseur de prime qui vous attend là.

MILLENIUM MALARKEY



Le champ d'astéroïdes est périlleux ! Ne restez pas en place et évitez de suivre longtemps la même direction, ou ces rochers meurtriers vous tueront ! Les astéroïdes arrivent sur vous par "vagues" : pour chacune d'elle, il existe une position où vous serez en sécurité. Cherchez-la à chaque fois, ou adios !

LE RAYON TRACTEUR



L'intérêt de la première section de l'Etoile de la Mort est de vous conduire au Rayon tracteur. En connectant R2 au réseau informatique, vous trouverez la bonne salle. Passez sur Han, escaladez les échelles en tirant sur le générateur. Avec la puissance de feu de Solo, le Rayon tracteur appartiendra vite à l'Histoire !

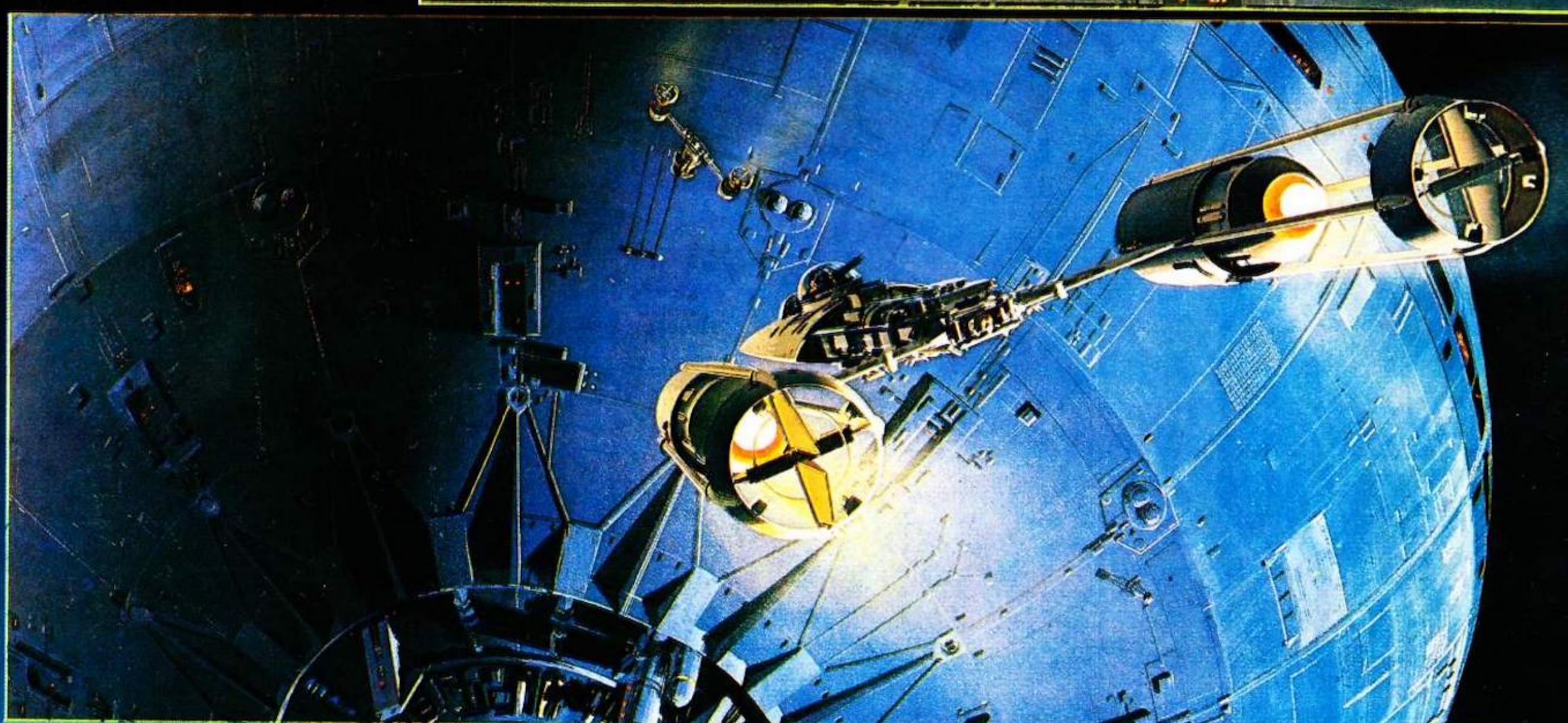
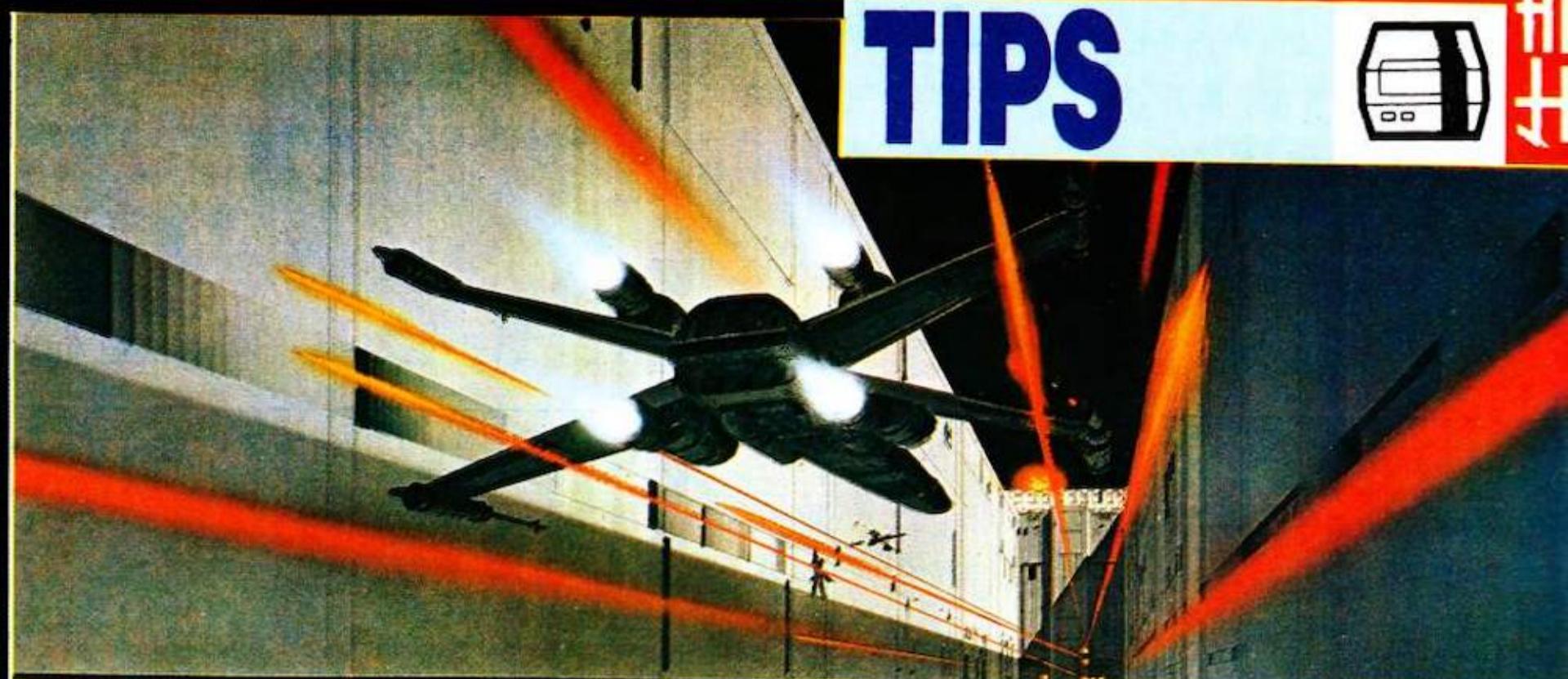
LEIA ! LEIA !



Sauver Leia est votre suivante et très délicate mission. Leia et la sortie vers le secteur suivant de l'Etoile de la Mort sont géographiquement très proches : un seul mur les sépare, mais deux routes très différentes sont nécessaires pour les atteindre ! Toutes deux se trouvent en bas à droite de la carte. Calculez votre itinéraire soigneusement. Bien sûr, vous pouvez avancer au hasard, en multipliant les essais. Mais si vous trouvez la sortie avant Leia, vous ne pourrez plus faire marche arrière...



STAR WARS



LE GRAND COMPACTEUR

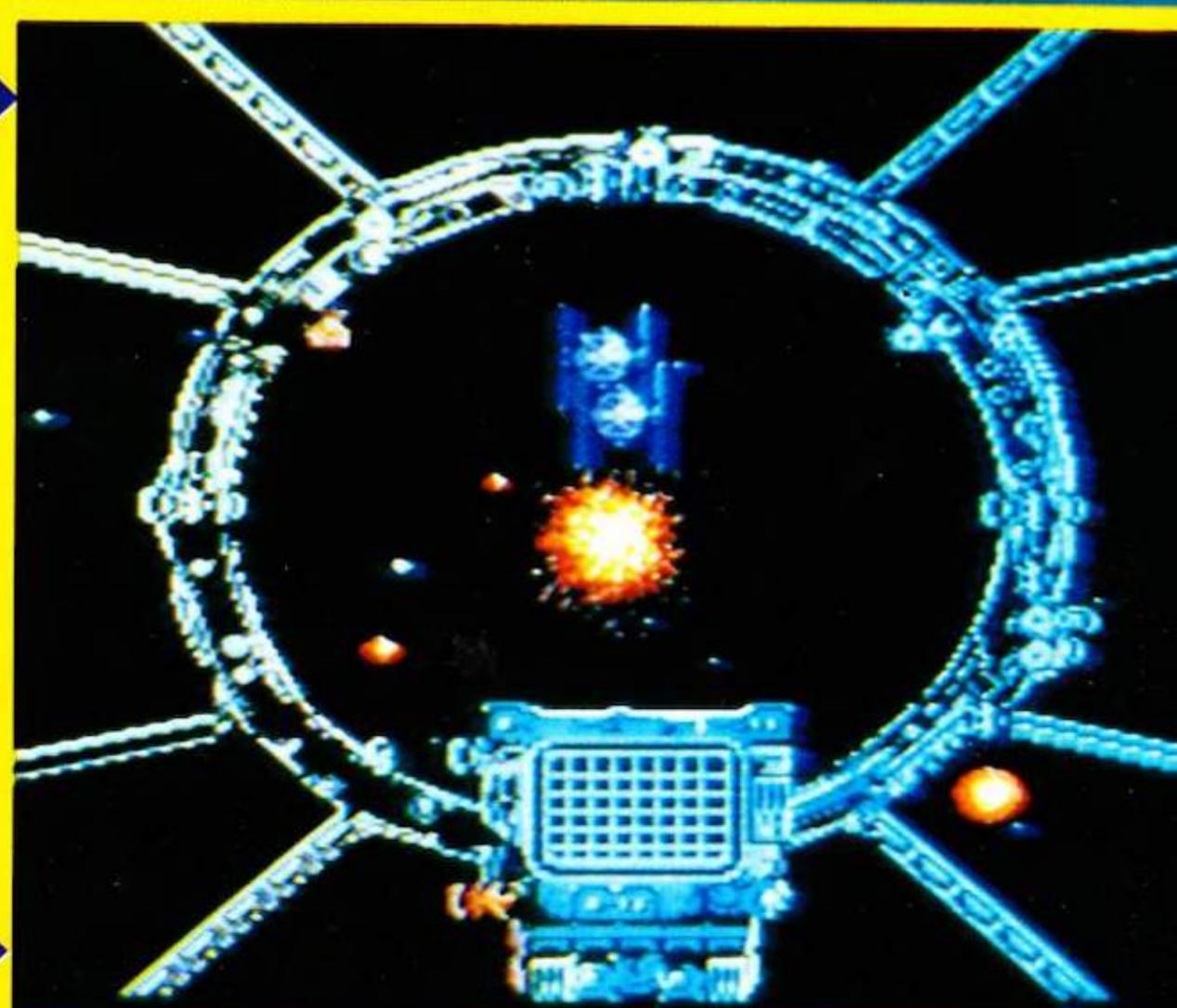


Quand vous aurez triomphé des difficultés de plates-formes du jeu, vous atteindrez le compacteur d'ordures. Ce monstre dégoûtant est affamé et son espèce de tentacule ne cesse de vous attaquer sournoisement. La meilleure tactique est de monter le plus haut possible, de devenir Han et de toucher le monstre au visage. A ne pas manquer, un seul coup suffit !

L'ATTAQUE DES "TIEs"

Après vous être échappé de l'Etoile de la Mort, votre vaisseau est attaqué par des légions de croiseurs TIE. En toute première urgence, évitez de recevoir inlassablement les décharges laser qui endommagent votre coque. Utilisez la même tactique qu'avec les astéroïdes, en effectuant des déplacements un peu plus brusques. Profitez aussi des quelques secondes précieuses pendant lesquelles vous pouvez aligner plusieurs coups de suite. Gagnez sans cesse de l'habileté pour assurer tous vos coups !

Au plus chaud du combat de Han et de Luke contre les croiseurs TIE !





Un feu d'artifice de codes sur Game Gear pour commencer !

D'abord, **SPACE HARRIER** :

Niveau 2 : EAGF

Niveau 3 : CHFA

Niveau 5 : DDBC

Niveau 6 : FBHE

Niveau 9 : BFCH

Niveau 10 : HGDA

Niveau 11 : AGEC

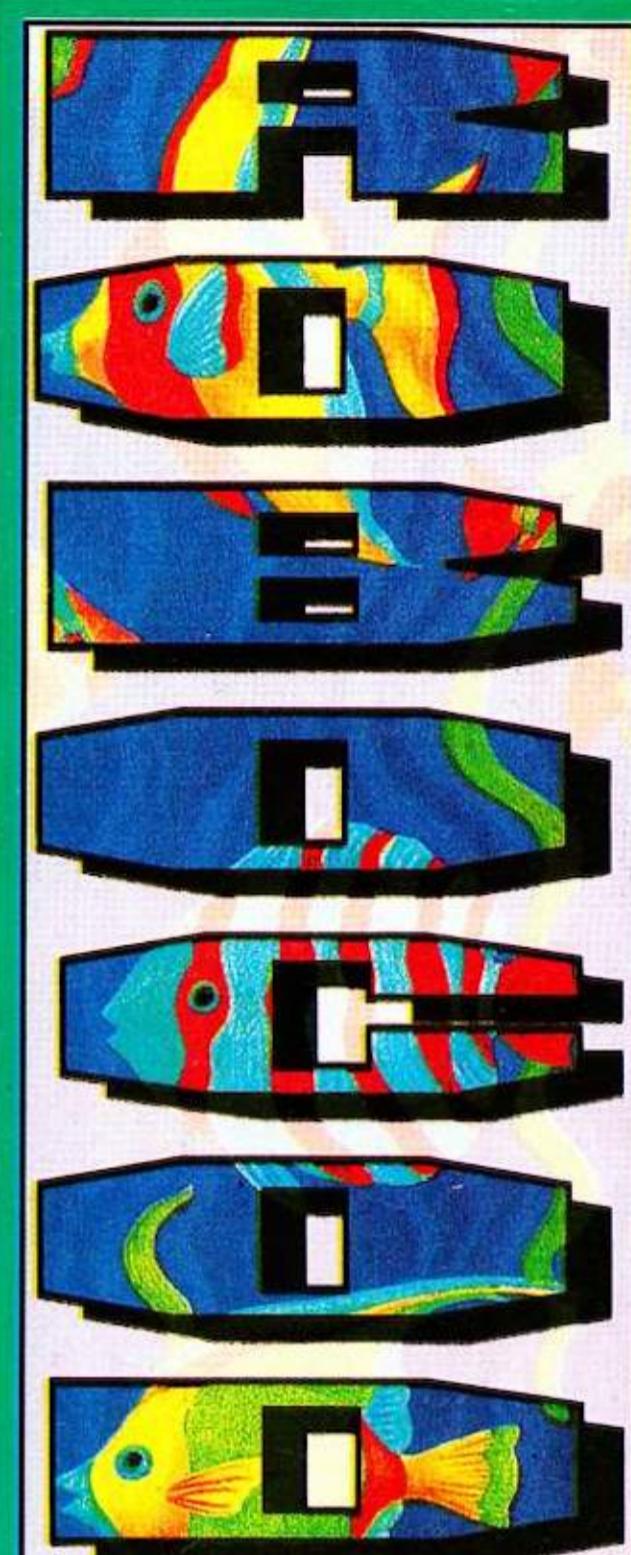
Ensuite, **NINJA GAIDEN** :

Niveau 2 : NINJA

Niveau 3 : GIDEN

Niveau 4 : DRGON

Niveau 5 : SWORD



Encore ? Mais oui, nous ne nous lassons pas de ce mega-hit. Et, après vous avoir gâtés avec le plan infernal du dernier numéro, voici de nouvelles astuces. D'abord la plus importante : une manip' très calée pour accéder au niveau de votre choix ! Pressez simultanément A et C tout en imprimant un mouvement tournant rapide à la manette, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Et pressez vite Start ! Nous préférons vous avertir que ce tip demande une bonne dose d'entraînement... Vous ne réussirez pas au premier coup ! Seconde astuce : au début du jeu, sautez

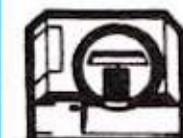
par-dessus les deux premières portes et allez vers la droite du château. Montez par les plates-formes, sautez sur le toit, partez vers la gauche du bâtiment et vous trouverez des tableaux secrets.



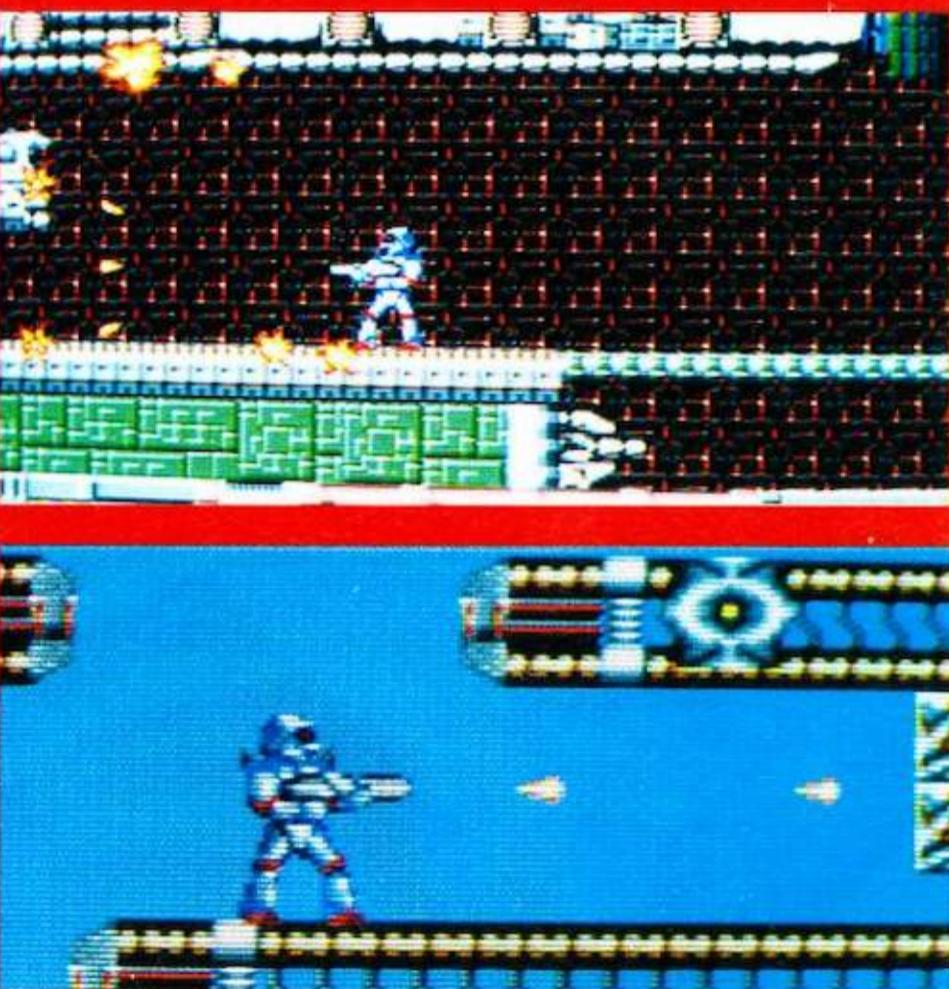
Quelques codes pour améliorer vos performances de sorcier du flipper ! Entrez TECHNOSOFT dans la table des grands scores pour commencer la partie suivante avec 10 billes. Avec THEDEVILSI, ou ONECRUSHME, vous partez avec un score énorme et des vies en masse. THECRUSHEL est plus direct, il vous amène tout droit à la fin du jeu !



TIPS



Difficile de comprendre l'acharnement de certains sur ce jeu que nous trouvons assez ennuyeux... Enfin, bon, voici, à la demande presque générale, une astuce de taille : maintenez appuyé BAS, et pressez successivement A,B,B,A,B,A,A,B,A,B,A,A. Vous êtes alors projeté dans un *hénaurme* écran d'options : vies infinies, niveaux, etc.



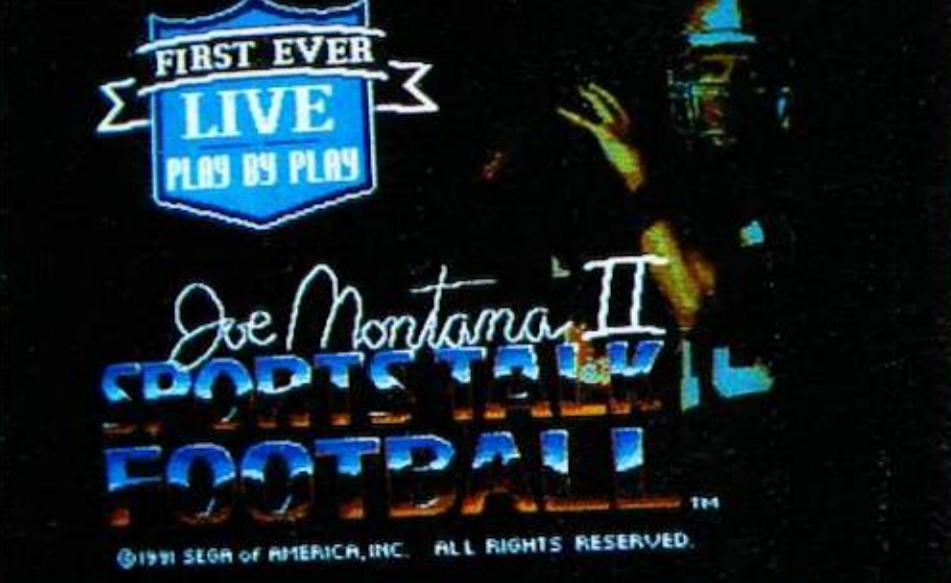
STAR CONTROL

Ce jeu est assurément la meilleure réalisation de Ballistic sur Megadrive ! Et, avec ce tip, vous allez atteindre des mondes dont vous n'auriez pas osé rêver ! Mettez le jeu en FULL GAME mode, et choisissez un scénario à votre goût. Maintenant, quand la description du scénario apparaît, maintenez BAS et GAUCHE sur la manette et enfoncez B. Restez ainsi (sans respirer, ou ça rate !) jusqu'à l'arrivée de la carte.



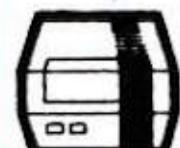
MERCs

Vous êtes un surhomme et trouvez Mercs beaucoup trop facile... Qu'à cela ne tienne ! Choisissez le mode "original" et pressez en même temps A,B,C et START. Et hop ! La difficulté est alors au maximum !



Quelques codes pour Joe Montana II. Vous auriez presque pu les deviner...

| | | |
|------------|------------|-----------|
| SonicisFab | ToskoFunki | ParkPlace |
| JohnMadden | Hellfire | Gremlins |
| Pacmania | EAHockey | Harmony |



TIPS

SHADOW WARRIOR

Shadow Warrior est un jeu difficile qui, de plus, ne nous semble pas inoubliable... Sa principale qualité est la variété et le look dévastateur de ses boss de fin de niveau. Justement, à ce sujet, voici une série de tips pour leur administrer une série de raclées. Au premier niveau, la meilleure arme est l'étoile du vent. Marchez droit sur le boss et, quand il dégaine son épée, baissez-vous et touchez-le aux jambes.

NIVEAU 2 : LE BOMBERHEAD

Gardez votre étoile du vent pour ce niveau, vous en aurez besoin ! Marchez vers le boss, attendez qu'il fasse tournoyer sa masse d'arme (et son menton !), baissez-vous et cisaillez-lui les jambes.

NIVEAU 3 : BASAQUER

Les meilleures armes sont l'étoile du vent et l'étoile filante. Attendez que le boss ait touché le sol (reste à la gauche de l'écran) et frappez-le aux jambes, comme d'habitude. Gardez vos étoiles filantes pour les utiliser contre les projectiles qu'il vous lance.

NIVEAU 4 : KELBEROSS

Une fois de plus, c'est l'étoile du vent qu'il vous



GAMEBOY

ROGER RABBIT

Commençons par quelques codes plus ou moins secrets.

NIVEAU 2 : DLT3QYBY

NIVEAU 3 : GPLDMSRC

NIVEAU 4 : MMCFGWXJ

NIVEAU 5 : BGQTVKJP

NIVEAU 6 : RTJBWN43

Les choses se corsent dès que vous arrivez au manoir... Commencez par ignorer Eddie Valiant même s'il fait tourner sa tête : il ne vous intéresse en rien !

Chaussez vos chaussures supersoniques et entrez dans la pièce droit devant. Filez tout de suite à gauche pour éviter le chien-robot ! Vous arrivez dans une salle couverte de mares profondes. Prenez la porte à droite puis la porte à gauche.

Dans la pièce à deux escaliers, prenez l'escalier de droite, traversez la pièce et assommez les deux belettes. Redescendez les marches, assommez encore trois belettes, et descendez encore vers le coin inférieur droit pour rencontrer Doom ! Il s'enfuit, suivez-le dans la pièce suivante. Restez bien sur les côtés, il y a un énorme piège au centre !

GAME GEAR

SPACE HARRIER

L'adaptation sur Game Gear de ce hit éternel a ses codes, non moins éternels.

NIVEAU 2 : EAGF

NIVEAU 3 : CHFA

NIVEAU 5 : DDBC

NIVEAU 6 : HBGA

NIVEAU 7 : FBHE

NIVEAU 9 : BFCH

NIVEAU 10 : HGDA

NIVEAU 11 : AGEC

LEMMINGS



Lemmings n'est pas bien vieux sur Super Famicom, mais voici déjà des codes à profusion ! On dit merci qui ?

| | FUN | TRICKY | TAXING | MAYHEM |
|----|---------|----------|---------|---------|
| 1 | HCNUPDR | KORIHCI | URIHOAN | IHSOWUY |
| 2 | AOBYEKU | IHCAGHOG | AKIKNEG | PNATTEP |
| 3 | TERUKAY | UKORADE | NAHCNAG | ANIIARA |
| 4 | HADONUR | MUKASSI | ONAKASO | TTATAAG |
| 5 | USIAZNO | AYSUUYN | OISNEDN | IJKARA |
| 6 | SINEMAT | URIAGNU | ASURUSN | KATUOSI |
| 7 | URERUZU | KOABENA | NISUKAY | NIHSETI |
| 8 | KAHUKAK | HINEUON | INIAKES | USAGAKA |
| 9 | IEKOZIO | EUKUTAD | NUFOGET | NOHOYIA |
| 10 | SOUKANO | UUYSSIE | IURAARA | TUMENES |

SUPER NES
—SUPER—
EDF

Ce shoot-them-up n'est pas fabuleusement difficile. Mais si vous voulez quand même tricher, eh bien... A tout moment durant le jeu, faites PAUSE puis A,B,X,Y,L,R,HAUT,BAS,GAUCHE, et DROITE. Maintenant, en repartant, vous êtes complètement invulnérable ! Mais ce miracle prend fin dès que vous terminez un niveau. Heureusement, la manip' peut être répétée indéfiniment.



QUACKSHOT

Comme promis dans le dernier numéro, voici toutes les tactiques pour vaincre sans trop de dommages les boss de fin de niveau de Quackshot. A l'exception du tout dernier, bien sûr : on vous laisse la surprise !

DRACULA

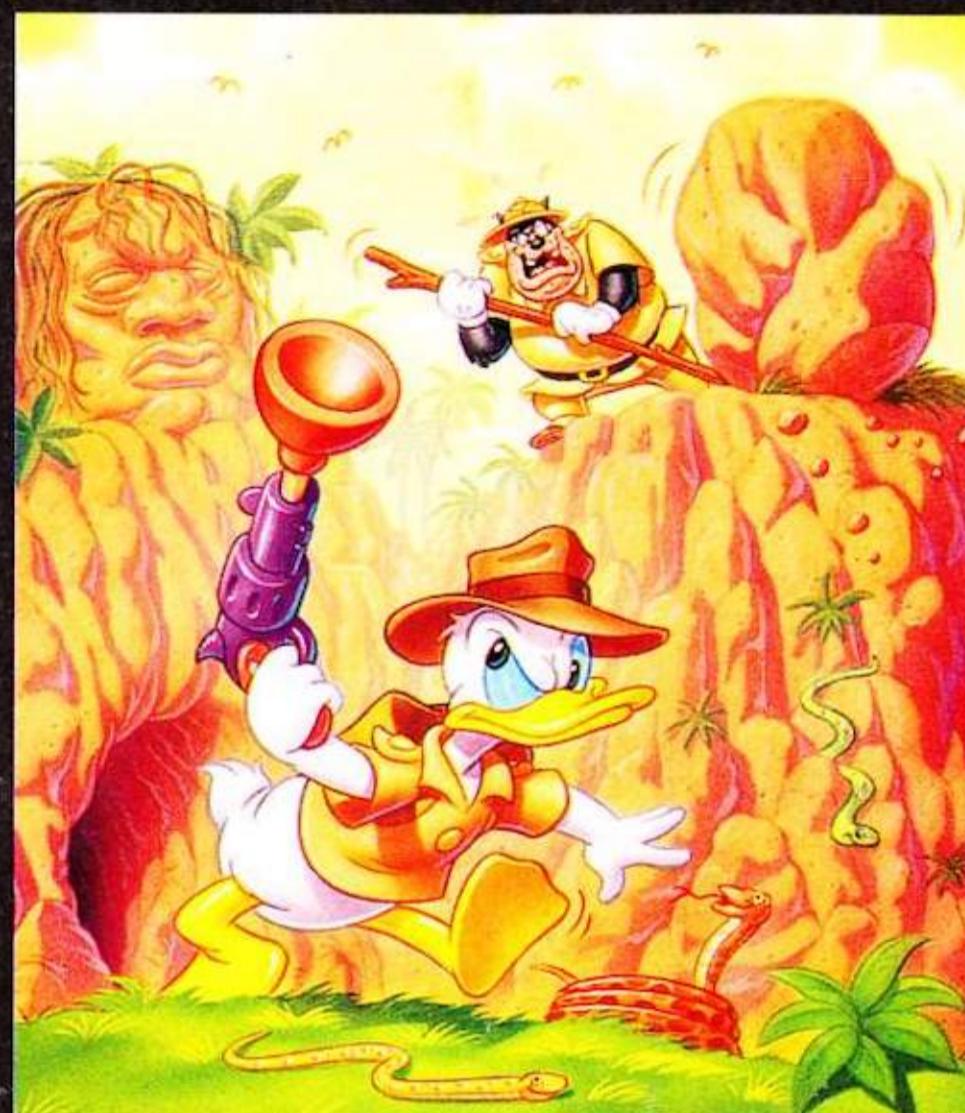
Dracula est franchement facile. Utilisez sans ménagement le pop-corn contre lui, mais n'oubliez pas que c'est la ventouse qui donne quand même les meilleurs résultats. Dracula ne peut être touché que lorsqu'il ouvre son manteau.

LE TIGRE

La seule façon de donner une bonne leçon à ce tigre est de rester obstinément au milieu de l'écran, en se déplaçant un peu si nécessaire et en utilisant comme arme le bubble gum. Le bubble gum n'étant pas très rapide, tirez vers la zone d'atterrissage du félin dès qu'il entame son saut. Le tigre s'assoit toujours avant de lancer du feu.

LE FANTOME VIKING

Avant qu'il lance son épée, sautez et touchez-le à la tête ; cela le fait tomber en morceaux et le rend alors très facile à battre. Quand il ne reste plus qu'une partie de son corps, sautez. Pen-



dant que vous retombez, frappez-le à nouveau. Recommencez jusqu'à sa désintégration finale.



PAT HIBULAIRE

Débarrassez-vous de ces deux mineurs à coups de pop-corn ou de bubble gum. Pat sort alors son artillerie, et vous devez battre en retraite dans une de ces

ALIEN STORM

Beaucoup de discussions autour d'Alien Storm sur Megadrive ! Au niveau final, il apparaît que devez TOUJOURS choisir les passages tout à gauche. Ainsi, vous n'en aurez que trois à traverser avant d'affronter l'ultime cerveau alien.

Il semble aussi qu'il faille choisir Scooter et vous auto-détruire quand vous êtes sur le point de perdre votre dernière vie, pour devenir ensuite invincible.

TIPS

STARFLIGHT

Amateurs de musique et donc de "sound-test", appuyez simultanément sur A et B quand vous êtes devant une des portes du Spaceport.

EXPLOITEZ CES PLANÈTES

L'exploitation systématique ("log") des planètes est un des meilleurs moyens de remplir à ras bord son compte en banque. Voici une liste des planètes qui vous seront spécialement profitables :

| | |
|-------------------|-----------------|
| Système 118,146 : | planète 4 |
| Système 175,94 : | planète 1 |
| Système 145,107 : | planète 4 |
| Système 215,86 : | planète 3 |
| Système 217,88 : | planètes 2 et 4 |
| Système 129,33 : | planète 2 |
| Système 125,100 : | planète 3 |

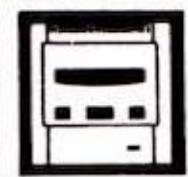


FINIR L'AVENTURE

D'abord, il vous faut le Crystal Orb (132,165 - planète 1 - 46N x 12E), le Crystal Cone (20,198 - planète 1 - 29S x 55W), et le Crystal Egg (234,20 - planète 2 - 35S x 99E).

Allez sur la planète Crystal, en 192,152. Trouvez le cœur de la planète avec le Crystal Cone (47E x 48N, si vous avez oublié). Lâchez maintenant le Black Egg et décollez. C'est fait !





Castlevania IV est un des meilleurs jeux de plates-formes de la Super Famicom et, bientôt, de la Super Nintendo ! Une telle cartouche mérite bien qu'on lui consacre deux pages de tips pour vous aider et vous guider.

A vous de jouer !



▲ Faire un bon usage à la fois du fouet et des armes spéciales est ici la clé du succès.



▲ Faites attention aux terribles éclairs de Dracula — et lancez vos boomerangs vers sa tête.

D'ETRANGES CODES

Attention : voici, pour chaque niveau, les meilleurs codes possibles ! Avec eux, vous n'aurez aucune difficulté à atteindre le boss final, Dracula. Contentez-vous de n'entrer aucun nom comme mot de passe, c'est tout !

NIVEAU 1



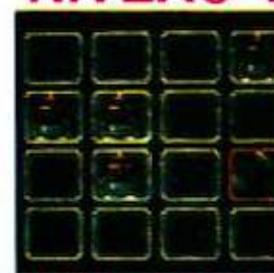
NIVEAU 2



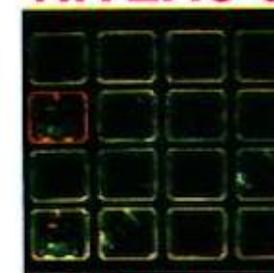
NIVEAU 3



NIVEAU 4



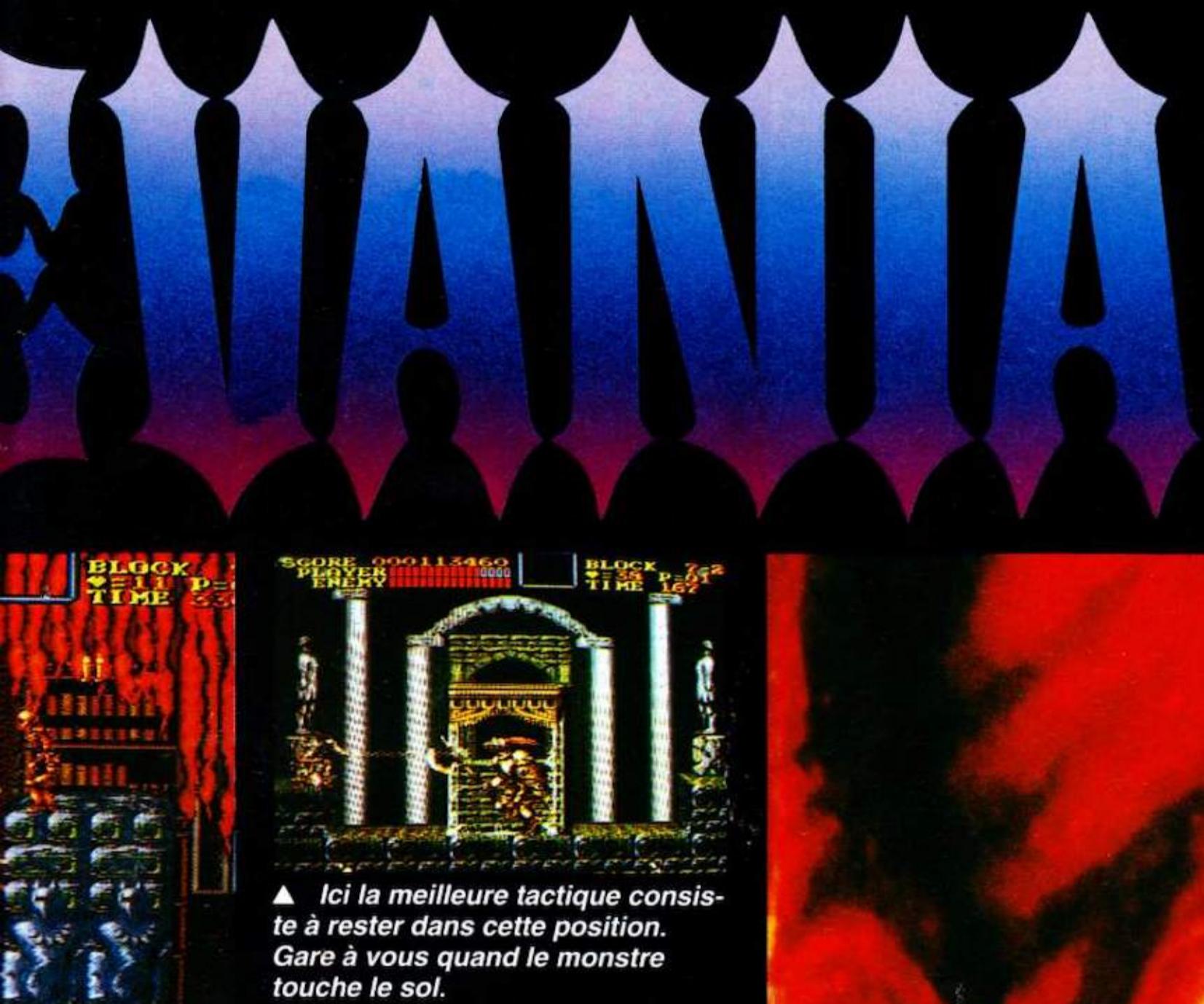
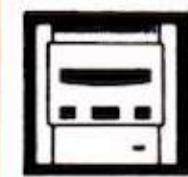
NIVEAU 5



NIVEAU 6



▲ Utilisez les six blocs et restez hors de portée de ce spectre. Serrez-vous à la fois de votre fouet et de votre arme spéciale.



▲ Ici la meilleure tactique consiste à rester dans cette position. Gare à vous quand le monstre touche le sol.

LES TRESORS DES SALLES SECRETES

Il y a plein de salles secrètes dans Castlevania IV, et chacune peut vous fournir un véritable déluge de pouvoirs et de cœurs. Examinez ces écrans.



1 - Au niveau 3-1, cherchez ces blocs. Fouettez-les de toutes vos forces, et ils vous livreront l'entrée d'un passage secret !



2 - La seconde salle secrète est au niveau 6-2. Utilisez votre fouet sur le bloc sous vos pieds, vous découvrirez un escalier secret !



3 - Le niveau 9-2 contient la dernière salle secrète. Si vous sautez sur le bloc en haut à droite, près du panier, vous y êtes instantanément transporté !



UN DELIRE DE BONUS

A l'avant-dernier niveau de Castlevania IV se trouve la salle secrète la plus folle de tous les jeux de plates-formes ! Les pouvoirs et les cœurs s'abattent comme s'il en pleuvait (et il en pleut...). La fin du jeu devient une aimable plaisanterie...

- 1) Marchez jusqu'au bord gauche de ce promontoire, et... jetez-vous courageusement dans le vide !
- 2) Miracle ! Vous atterrissez sur un escalier invisible. Descendez-le vers la gauche.
- 3) Des pouvoirs par tonnes tombent du ciel ! Vous avez gagné 99 cœurs, un triple boomerang, et le plus puissant des fouets.
- 4) Remontez prudemment l'escalier, pas trop haut, et sautez sur le promontoire.



1



2



3



4

CONCOURS

TIPS



UN GRAND BRAVO À
CYRIL ET RAPHAËL
POUR LEURS TIPS !
CONTINUEZ !

• SONIC *Megadrive*

Saviez-vous que l'on pouvait combiner le "debug screen" et le "tip" des zones ? Voici comment faire :

- 1 - Composez le "Debug Screen" (Haut, C, bas, C, Gauche, C, Droite, C, maintenez A + Start en même temps).
- 2 - Réinitialisez.
- 3 - Composez le "tip" des zones, puis, après avoir fait votre choix, pressez Start et juste après, maintenez A et Start jusqu'à l'apparition de Sonic dans le jeu ; ainsi vous verrez apparaître ces fameux chiffres hexadécimaux entrant à gauche de l'écran...

Remarques :
Durant le jeu, faites Pause ; vous pourrez alors jouer au ralenti en appuyant sur B, jouer image par image en pressant C ou bien obtenir une surprise en pressant A (tout cela durant la pause).
Lorsque, après avoir fait l'un de ces deux tips, vous faites Reset, plutôt que de tout refaire, pressez tout bêtement A + Start lors de la page de présentation.

Tip de Raphaël VETU (14 ans)

17, rue Guillebeau
18000 BOURGES

• SUPER COOKIES

KONICHIWA,
WATASHI WA SUPER COOKIES DESU ! J'ai vu dans le dernier numéro de Consoles + que Olivier Dmelschauers (le Japonais, c'est beaucoup plus simple à prononcer) (cf. rubrique courrier p 135) avait des problèmes avec le crash de Sonic. En effet, j'ai eu le même problème que lui (que l'on rencontre si l'on possède une MD japonaise), mais pas de panique, car j'ai la solution.

Il suffit de faire aussi à la page de présentation : HAUT - BAS - BAS - BAS - GAUCHE - DROITE - A et START.

Ensuite, au lieu de s'embêter à tuer le dernier monstre (Final Zone (attention : uniquement sur MD Japonaise, enfin... je crois)), choisir au sound select la musique 9F et vous verrez la séquence de fin.

Toujours dans ce jeu, au niveau Labyrinth Zone, Stage 2, à un moment, une cloison vous empêche de passer, et pour la faire glisser (pour la faire s'infiltrer dans le mur à gauche de l'écran), il faut appuyer sur un actionneur qui se trouve à droite de cette dernière.

A ce moment (lorsque vous avez appuyé sur cet actionneur), montez sur la cloison qui s'infiltra dans le mur et vous rentrerez dans ce dernier avec elle. Pour arriver directement à la fin du niveau, il faut avancer tout en allant vers le bas (ce n'est pas évident, alors bonne chance !).

P.S. : Si jamais je gagne une Lynx, j'aimerais mieux recevoir des jeux sur Game Gear ou sur

Megadrive parmi les suivants : El Viento, Kid Chaméléon, Alisia Dragoon, Super League 91, GG Aleste, Super Baseball 91 (GG), Super Fantasy Zone, SD Valis.

Au moins un jeu GG et un jeu MD, ou bien 2 jeux GG ou 2 jeux MD.

Enfin, vous voyez, et si vous ne pouvez pas, ce n'est pas très grave. Ce serait bien si vous pouviez tester un peu plus de jeux lors de Micro Kid's (une fois sur deux par exemple, en faisant sauter les interviews...).

Tip de Cyril CUCCHIETTI

5B, Lot. Rhin et Danube
13320 BOUC BEL AIR

• QUACKSHOT *Megadrive*

Pour traverser cool le niveau de Transylvanie, sautez dans le 2ème plan d'eau à ras de la berge gauche dans les herbes, vous ne serez plus visible à l'écran, mais il vous suffira de vous diriger vers la fin de ce niveau.

Tip de Julien LE GRIFFON (14 ans)

13, rue du val au loup
37370 LE THUIT-SIGNAL

• WONDER BOY III *Sega Master System*

Faites le code WE5TONE 0000000 END. Vous aurez toutes les épées, tous les boucliers, toutes les armures. Vous aurez aussi la possibilité de vous transformer en dragon, souris, piranha, lion, et en faucon. Vous aurez un score de plus de 980 000.

Tip de Serafettin AKBAS

• NEMESIS *Game Boy*

Pour démarrer avec le maximum d'armes, presser Pause, puis Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, puis presser B, A, B, A et Start.

Tip de Vincent COLONVAL (12 ans)

4, avenue Prince d'Orange
1420 BRAINE L'ETALLEUD
BELGIQUE

• F1 CIRCUS 91 *Core Graphx*

Mettez ce nom-là à la place du vôtre, une surprise vous attend : 00 ???????

Tip de Romain FISSESSER

9 bis, rue Gazan
75014 PARIS

• BLUE LIGHTNING *Lynx*

Voici les codes des différentes missions :

Niveau 1 : AAAA
Niveau 2 : PLAN
Niveau 3 : ALFA
Niveau 4 : BELL
Niveau 5 : NINE
Niveau 6 : LOCK
Niveau 7 : HAND
Niveau 8 : FLEA
Niveau 9 : LIFE

Tip de Frédéric COZZI

19, rue Marceau - Bat.B
06000 NICE

• OUT RUN

Megadrive

Vous avez un problème à Out Run ? Non, pas de problème ! À la fin de votre partie, au moment de marquer votre nom, tapez ENDING puis appuyez sur Start, et vous verrez alors une merveilleuse fin de ce jeu !

Tip de Alexandre ANSELMO (13 ans)

73, avenue Gambetta
92400 COURBEVOIE

• R-TYPE

Core Graphx

Il existe deux moyens pour avoir des vies infinies. Soit vous appuyez sur Select pendant la page de présentation, tout en appuyant un max de fois sur le Bouton 1, soit vous entrez le code suivant pour obtenir en plus un max d'équipement : J - J - L - 6589 - MB

Tip de Arnaud WILHELNC

29, rue des Lilas
92700 COLOMBES

• DRAGON CRYSTAL

Game Gear

Voici un tip qui vous remettra vos points de vie au total de départ, mais il ne pourra pas vous servir dans tous les cas : il ne faut pas qu'il y ait de monstres, appuyez sur la touche Start et tournez en rond jusqu'à ce que votre vie soit au maximum.

Tip de Alexandre COLSON

8, allée des Coteaux Illange
57110 ILLANGE

• VIKING CHILD

Lynx II

Voici les codes de Viking Child :
La forêt : OMEGAMAN
Le pont : PATRICIA
Le labyrinthe : REDDWARF
Le désert : DEWSBURY

Tip de Hervé CLARE

43, avenue Lamorlay
60260 LAMORLAYE

• PRINCE OF PERSIA

Game Boy

Ayant acheté le Prince of Persia il y a quelques jours, j'ai enfin réussi à passer tous les labyrinthes proposés par le jeu. C'est avec plaisir que je vous envoie tous les codes du jeu :

| | | |
|------------------------|----------|------|
| Level 2 | 07762075 | 0:57 |
| Level 3 | 28611065 | 0:54 |
| Level 4 | 92117015 | 0:52 |
| Level 5 | 54002105 | 0:47 |
| Level 6 | 48300135 | 0:45 |
| Level 8 | 14939695 | 0:38 |
| Level 9 | 02831685 | 0:34 |
| Level 10 | 95429754 | 0:29 |
| Level 11 | 83721744 | 0:24 |
| Level 12 (1ère partie) | 58629474 | 0:18 |
| Level 12 (2ème partie) | 40121464 | 0:15 |
| Level 12 (3ème partie) | 76027414 | 0:12 |

Vous devrez être étonnés de ne pas voir de code pour le Level 7, c'est parce que le programme ne vous en donne pas.

Tip de Rafaël VERNHES

15, rue Glesener
L-1631 LUXEMBOURG
Grand-Duché du Luxembourg

• GOMOLA SPEED

Core Graphx

Lorsque vous êtes dans des tableaux "bonus", mangez toute la nourriture pour faire apparaître l'exit. Ne mangez pas vos vies ni les petites capsules qui arrêtent tout pendant 8 secondes. A chaque fois qu'une vie ou une capsule ira dans l'exit, vous aurez un crédit supplémentaire.

Tip de Olivier SALMON (18 ans)

Rue André Bauchant
37110 BEAUREGARD

• CENTURION

Megadrive

Pour les Césars en herbe, voici un code qui vous permettra de gouverner toute l'Europe et l'Afrique du Nord au Moyen-Orient. Magnifique, non ? Entrer :

QDQA YYTE 5555 55TG NGVG ISEA

Attention, vous n'êtes que pro-consul, et toutes les provinces sont en état de rébellion.

Pour devenir César, il faut les "mettre" au stade content (toutes autant qu'elles sont). Ainsi, vous pourrez aller voir Cléopâtre et la séduire pour gagner le jeu.

Ave, César !

(Pour les mettre au stade content, baissez les impôts, faites des courses pour gagner de l'estime en les gagnant).

Tip de Benjamin PAULET

Bat.A - 7, rue Emile Zola
71300
MONTCEAU LES MINES

• FORTRESS OF FEAR

Game Boy

Si vous réussissez à inscrire votre nom dans la liste des meilleurs scores, voici une super astuce qui vous permettra de commencer votre prochaine partie avec un bon nombre de vies supplémentaires.

Tapez ce code à la place de vos initiales :

W, cœur, W

et vous commencerez votre prochaine partie avec six vies.

Tip de Yann RAGUENEZ

8, rue de Prague
90000 BELFORT

• DOUBLE DRAGON II *NES*

Dans l'hélicoptère, si vous êtes sur le point de vous faire aspirer, mettez Pause pendant 3 secondes. Quand vous réappuiez pour continuer, la porte sera fermée.

Tip de Fabien D'HONOT

1, impasse des Ouches
28220 LA FERTE VILLENEUIL

• GOLDEN AXE

Megadrive

En mode 1 joueur, on peut continuer 3 fois la partie.

Grâce à ce tip, vous pourrez continuer 4 fois la partie. Sélectionnez le mode 2 joueurs. Choisissez vos personnages. Commencez la partie et tuez le héros non désiré. Puis, lorsque l'option continue est proposée, refusez-la.

Alors, vous bénéficieriez de 4 options continues pour votre héros. Génial, non ?!

Tip de David CORDOUAN

14, rue du Maréchal Leclerc
59166 BOUSBECQUE

Nom : _____

Adresse : _____

Votre machine : _____

Prénom : _____

Code postal : _____

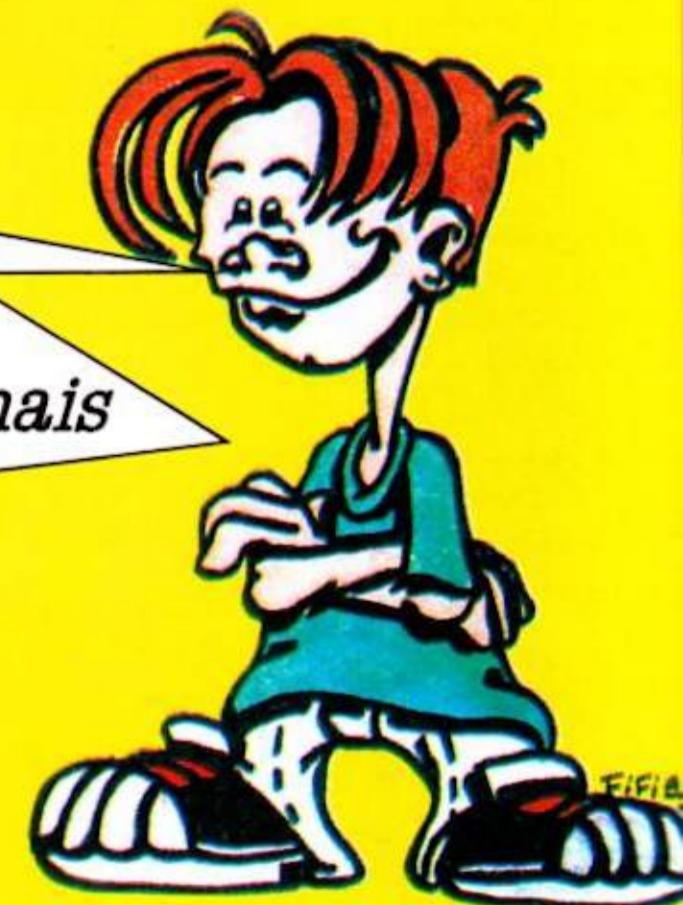
Ville : _____

Jeu concerné : _____

*C'est pas génial ça ?
Un serveur minitel pour notre
journal préféré, rejoins-nous !*



新しいアイテムも出現、
落ちたら死ぬトラップも
traduction: même les Japonais
n'ont pas l'équivalent
de 3615 TCPLUS!



3615 TCPLUS

ATTENTION: 3615 TCPLUS est le seul code
correspondant à votre revue CONSOLES +

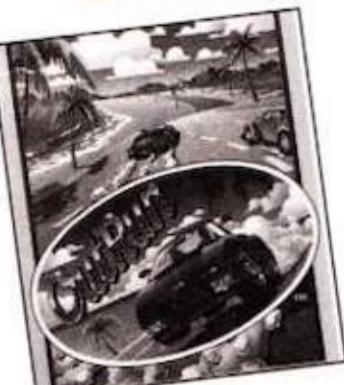


**DIA c'est une rubrique où l'ont peut
se retrouver en direct 24h/24h.*

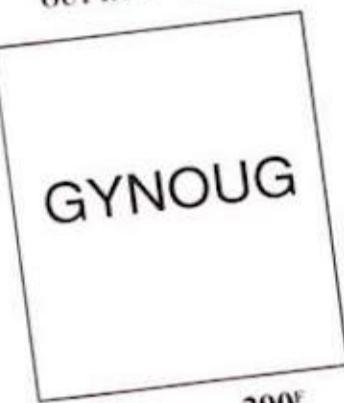
*Si tu as une question à me poser,
laisse un message en rubrique *RED.
Je me ferai un plaisir d'y répondre.*



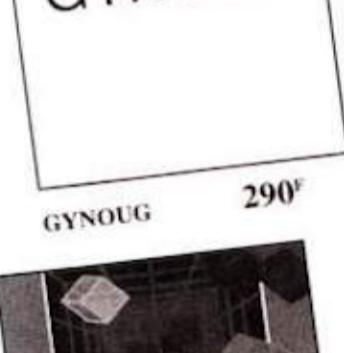
Les Supers
Promo
du mois !



OUT RUN 190F



GYNOUG



GYNOUG 290F



BLOCK OUT 190F



HELL FIRE 220F



SPIDER-MAN 250F



JEWEL
MASTER

JEWEL MASTER 250F



FANTASIA 290F

ULTIMA games présente SEGA



MEGADRIVE

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

HITS

| | | | |
|---------------------------|-----|--------------|-----|
| BATMAN | 390 | DEVIL HUNTER | 390 |
| COMMANDO II (MERCK) | 450 | | |
| DECAP ATTACK | 390 | | |
| DEVIL CRUSH | 450 | | |
| GHOULS AND GHOST | 390 | | |
| JOE MONTANA FOOT BALL II | 490 | | |
| KABUKI SOLDIER | 390 | | |
| LAKERS VS CELTICS | 450 | | |
| MARVEL LAND | 450 | | |
| MICKEY CASSLE OF ILLUSION | 390 | | |
| MONACO GRAND PRIX | 390 | | |
| NHL HOCKEY | 450 | | |
| REVENGE OF SHINOBI | 390 | | |
| RUN ARK | 290 | | |
| SONIC | 390 | | |
| STREET OF RAGE | 450 | | |
| STRIDER | 450 | | |
| THUNDER FORCE III | 450 | | |
| TOE JAM AND EARL | 390 | | |
| SPEED BALL II | 390 | | |
| SHADOW OF THE BEAST | 390 | | |
| ROAD RASH | 390 | | |
| J BUSTER BOXING | 390 | | |
| MISS PAC MAN | 390 | | |

NOUVEAUTÉS

| | | | |
|------------------------|-----|-----------------------|-----|
| DOUBLE DRAGON II | NC | F-22 | 450 |
| KID CAMELEON | NC | SUPER FANTASY ZONE | 290 |
| BUCK ROGERS | 590 | FUJI LEGEND TOKI | NC |
| TWO CRUDE DUDES | NC | TECNO WORLD CUP | 450 |
| UNDEADLINE | 450 | IMMORTAL | 450 |
| DAHNA | NC | JOHN MAIDEN II | 490 |
| FIGHTING MASTER | 450 | JOE MONTANA II | 490 |
| GOLDEN AXE II | 350 | ROBOCOD JAMES POND II | 450 |
| DONALD DUCK QUACKSHOOT | 390 | RING OF POWER | 490 |
| WAR SONG | 490 | YS III | 490 |
| ROLLING THUNDER II | 450 | ROAD BLASTER | 450 |
| TAIHEKI | 350 | STORM LORD | NC |
| TASK FORCE HARRIER | 350 | SD VARIS | 450 |
| WANI WANI WORLD | 390 | STEEL EMPIRE | NC |
| BEAST WARRIOR | 390 | TURBO OUT RUN | NC |
| WHERE IN TIME | | PIT FIGHTER | NC |
| F1 CIRCUS | 450 | CRUDE BUSTER | NC |
| WONDERBOY V | 450 | BADOMEN | NC |
| FANTASY SOLDIER | 350 | IS CARMEN SATRAGO | NC |
| PIT FIGHTER | NC | PROMOS | |
| ROAD BLASTER | NC | BLOCK OUT | 190 |
| MARIO LEMIEUX HOCKEY | 450 | WONDERBOY III | |

PROMOS

BLOCK OUT 190

WONDERBOY III 190

RUNARK + PRO 2 = 350F

OUT RUN
+
GOLDEN AXE II
= 490F

SUPER PROMO
LECTEUR CD ROM 2990F

Fonctionne sur toutes les consoles (japonaises et françaises)

Titres disponibles: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F

Les accessoires



PRO 1 = 190F.

Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F.

Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.



Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.



JOYPAD = 79F.

Modification des consoles japonaises et françaises en 50/60 Hz !

Ainsi tous les jeux fonctionnent sur n'importe quelle console.

290 F

*le jeu est à choisir parmi la sélection Ultima Games.

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponibles dans certains ULTIMA Games.

REVIEW

MEME UN HÉROS EST PARFOIS FATIGUÉ !

Pour progresser dans sa quête des morceaux de la pierre de vie, Dirk doit parfois utiliser des moyens de transport peu orthodoxes.



Le boulet : Dirk peut voyager à cheval sur un boulet de canon.



Le wagonnet : Ce chariot est indispensable pour traverser la mine des trolls et la vallée du Sphinx.



L'aigle royal : Sans son aide, vous ne pourrez pas franchir la montagne.

COMMENTAIRE



Les différentes versions de Dragon's Lair n'avaient été que de pâles copies de la version d'arcade. Celle de la Game Boy ne commet pas cette erreur.

FRED

Au lieu de s'enliser dans une impossible tentative de jeu interactif, la société Elite a préféré créer un jeu de plate-forme attrayant qui reprend l'esprit du Dragon's Lair d'origine. Le résultat est réellement convaincant ! Comme son homologue d'arcade, Dirk est obligé de faire des pieds et des mains pour arriver à ses fins. Il court, saute et utilise tout ce qui bouge pour se déplacer. On s'amuse énormément d'un bout à l'autre de l'aventure. Les capacités de la Game Boy sont vraiment bien exploitées. La musique est entraînante, les graphismes, eux, vraiment splendides. Les parties sont vraiment captivantes. La difficulté de jeu est bien dosée et la jouabilité excellente. Je vous déconseille de jouer à ce jeu dans le métro. C'est le meilleur moyen de rater sa station.

TIPS !

N'hésitez pas à visiter durant les premières parties tous les tableaux pour vous rendre compte de l'ampleur de la tâche. Vous saurez ainsi si vos parties sont bien engagées ou non.

L'infâme mage Mordroc a osé attaquer le convoi de la princesse Daphné ! Il convoitait la fameuse pierre de vie mythique qui, selon une vieille rumeur, permettrait d'acquérir une puissance infinie. Refusant de laisser un tel trésor dans les griffes du mal, la princesse a appel à ses pouvoirs magiques pour briser la pierre en une multitude d'éclats qui se sont dispersés à travers le royaume. Furieux de son succès, Mordroc a emprisonné la belle Daphné dans les profondeurs de sa citadelle.

Vous incarnez le personnage de Dirk le Téméraire. Pour sauver votre bien-aimée d'un sort terrifiant, vous devez récupérer les 194 fragments de la pierre de vie. Cette quête vous emmènera aux quatre coins du royaume et vous fera affronter mille dangers. Mais rien ne pourra vous empêcher de voler au secours de la douce Daphné, alors haut les cœurs et en avant pour l'aventure !

Seules les tornades peuvent emporter Dirk jusqu'aux fragments tant convoités.

Les pharaons n'en craignent pas leurs yeux ! Un chevalier envahit leur sépulture à bord d'un trolley !



Mieux vaut marcher d'un pas léger. Le dormeur ne doit pas se réveiller !



Le cimetière a des allures peu engageantes ! Mieux vaut grimper sur ces feuilles volantes.



L'ambiance est vraiment lugubre ! Les arbres vous regardent d'un œil torve et des panneaux menaçants vous intentent à rebrousser chemin.



L'aventure devient périlleuse ! Juché sur une énorme boule noire, Dirk traverse la crypte qui mène jusqu'au lac mort !

MEGA



HIT




Dirk quitte à grand regret sa petite maison pour partir à l'aventure !



Sous un magnifique ciel ombragé, notre héros vient de découvrir l'entrée secrète des cachots.



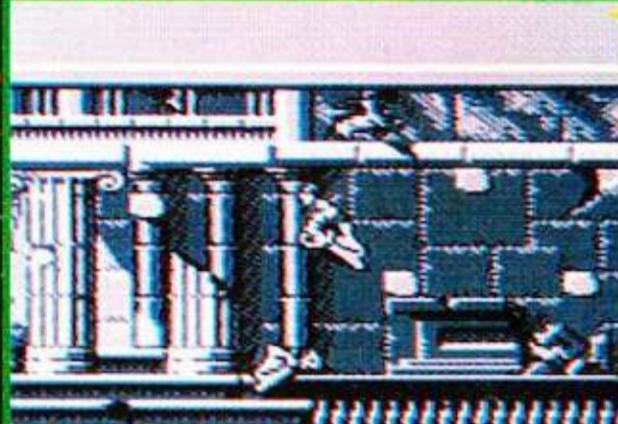
Il faut être très habile pour récupérer les fragments de la pierre de vie sans tomber du wagonnet.



Courage, Dirk ! N'hésite pas à monter dans la nacelle !



Le donjon n'est pas une partie de plaisir. Les plates-formes bougent dans tous les sens !



Oups ! Un tapis roulant ! Ce n'est pas le moment de s'empaler sur les pieux acérés.



Tout ce qui bouge n'est pas forcément mauvais. Ces chauves-souris sont prêtes à vous aider dans votre recherche.



Admirez la beauté de ces montagnes ! Sans l'aide de l'aigle, le périple aurait duré des jours.



Ce chevalier plongé dans un sommeil profond est l'objectif de votre quête. Seule la pierre de vie peut le réveiller et ainsi sauver la princesse Daphné !

COMMENTAIRE

MARC

Dragon's Lair est très divertissant ! J'avais été emballé par la version arcade et on retrouve sur Game Boy la même ambiance délirante. Dirk doit sauter dans tous les sens et il ne sait jamais sur quel pied

danser. Les graphismes sont très impressionnantes et les tableaux sont diversifiés. Le personnage répond bien aux commandes, ce qui est primordial car certains passages demandent beaucoup de dextérité. Je ne regrette qu'une seule chose : Dirk ne dispose d'aucune arme. J'aurais pris un grand plaisir à frapper sur les monstres plutôt que de sauter dessus pour progresser. Dragon's Lair reste un excellent jeu de plate-forme.

TIPS !

Il faut se placer à l'avant du wagonnet pour sauter, sinon la réception devient très problématique.

DRAGON'S LAIR THE LEGEND

ONE PLAYER MUSIC ON SPEED FAST

EDITEUR : ELITE**PRIX : D**

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 10

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : BON

1 JOUEURS**CARTOUCHE****PRESENTATION 65%***Le mode d'emploi donne quelques conseils de jeu très utiles.***GRAPHISME 93%***Les décors sont magnifiques. Il y a des dégradés et des effets de lumières étonnantes pour une Game Boy.***ANIMATION 75%***Le scrolling est quelquefois saccadé. Le personnage est bien animé.***BANDE-SON 73%***La musique colle bien au jeu. Les bruitages sont quelque peu austères.***JOUABILITE 88%***Excellent ! Le personnage se déplace avec précision et répond à la moindre commande.***DUREE DE VIE 80%***Visiter tous les tableaux est un jeu d'enfant, mais récupérer tous les cristaux reste une entreprise difficile.***INTERET 93%***Dragon's Lair possède des graphismes extraordinaires et vous fera passer de très bons moments !*



TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES



▲ Les robots-fantassins vus dans le cartoon. Heureusement, ils apparaissent assez souvent.

LES COUPS FONT MAL

RAPHAEL



L'équipe de combattants la plus forte du monde : ce n'est pas surprenant, vu l'attirail d'armes ninja qu'elles se trimbalent. Leonardo est un vrai battant avec son double katana. Cette arme est assez lente mais elle a une portée et une puissance raisonnables. Le bâton de Donatello

MICHELANGELO

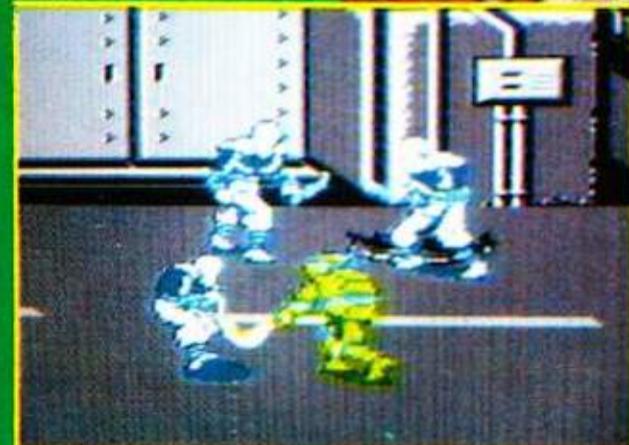
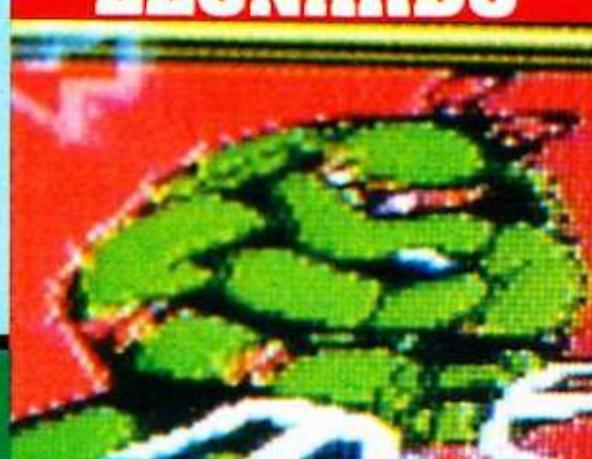


cause peu de dégâts mais cela est compensé par sa grande portée et sa vitesse. Michelangelo manie son puissant nunchaku de courte portée de manière fulgurante tandis que Raphael utilise davantage la ruse avec ses poignards Sai qui combinent rapidité et force destructrice.

DONATELLO



LEONARDO



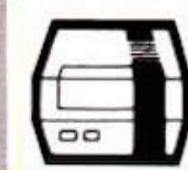
▲ Leonardo en pleine action.



▲ Le grand bâton de Donatello.

NINTENDO

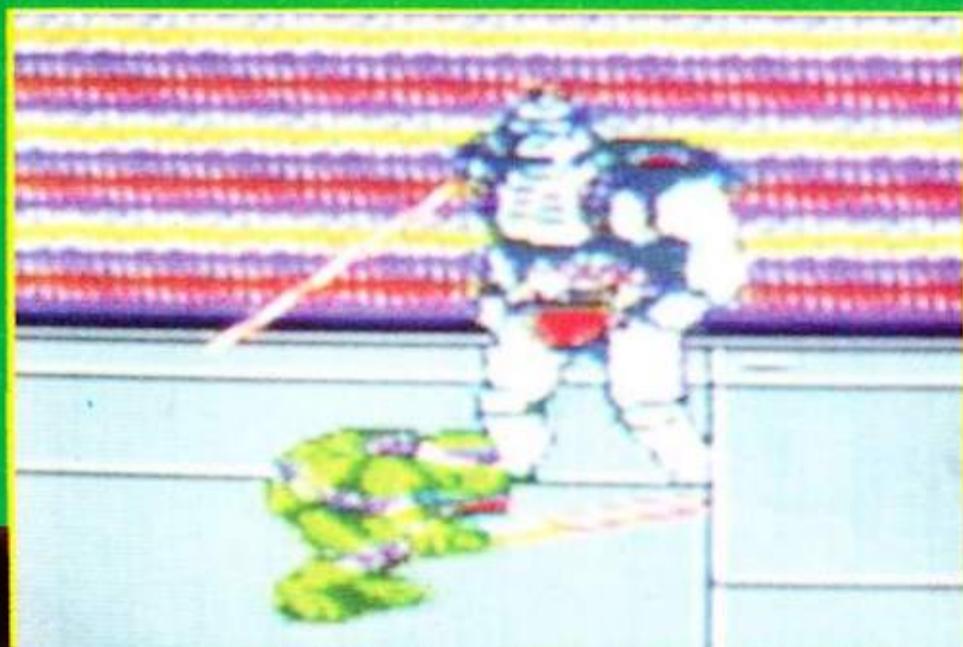
REVIEW



集牛寺



▲ Les pires garçons ont les meilleurs moteurs !



Les prises ninjutsu de Leonardo ne sont pas toujours efficaces ! ▼



PETITE DIFFERENCE

Dans le jeu original, il est possible de jouer à quatre joueurs en même temps. Malheureusement Turtles II n'est pas prévu pour quatre joueurs simultanés. Il y a cependant une option deux joueurs qui permet d'avoir deux tortues à l'écran et donc de se battre à deux contre les ennemis.

LES PIEGES A EVITER



Shredder a appris à être prudent et prévoyant. Il a mis sur pied des légions de robots fantassins qui ont reçu l'ordre de ne faire aucun cadeau, et en plus il a dressé des pièges aussi tordus les uns des autres. Si vous vous approchez trop près de certains escaliers, une grosse bille vous dégringolera dessus. Prenez garde aux panneaux d'affichage du niveau 2 : ils dissimulent des guerriers qui vous sauteront dessus. Enfin, les plaques d'égouts vont avoir tendance à se dérober sous vos pieds.

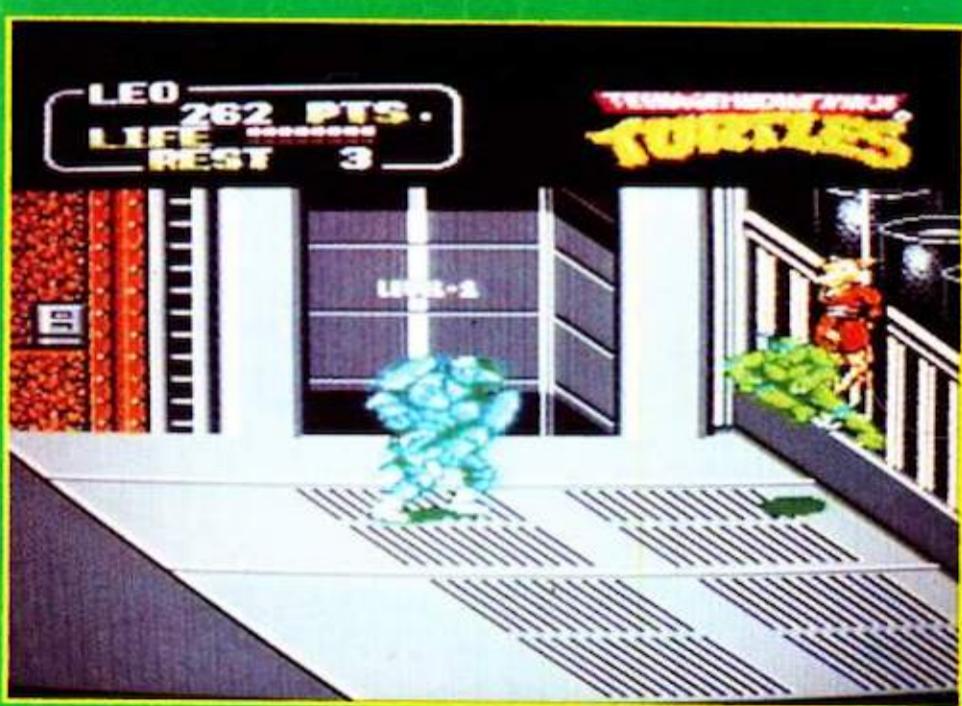


COMMENTAIRE



JULIAN

Lorsque j'ai joué pour la première fois à TMNT 2, j'ai trouvé le jeu assez bon. Mais j'ai ensuite remarqué deux problèmes. Le premier est que le jeu est trop facile et un peu d'entraînement suffit pour le terminer très vite, surtout pour ceux qui ont l'habitude des jeux d'arcade. Le second problème est qu'il manque de variété. L'action beat-them-all est prenante au premier abord mais, au fur et à mesure que l'on passe les niveaux, tout devient moins intéressant. L'option deux joueurs ajoute un peu de piquant au jeu, mais cela devient ennuyeux au bout de quelque temps. Pour être honnête, à moins d'être un inconditionnel des Tortues, il est préférable de dépenser son argent pour un autre beat' tel que Ninja Gaiden.



▲ A mon avis ça va saigner !



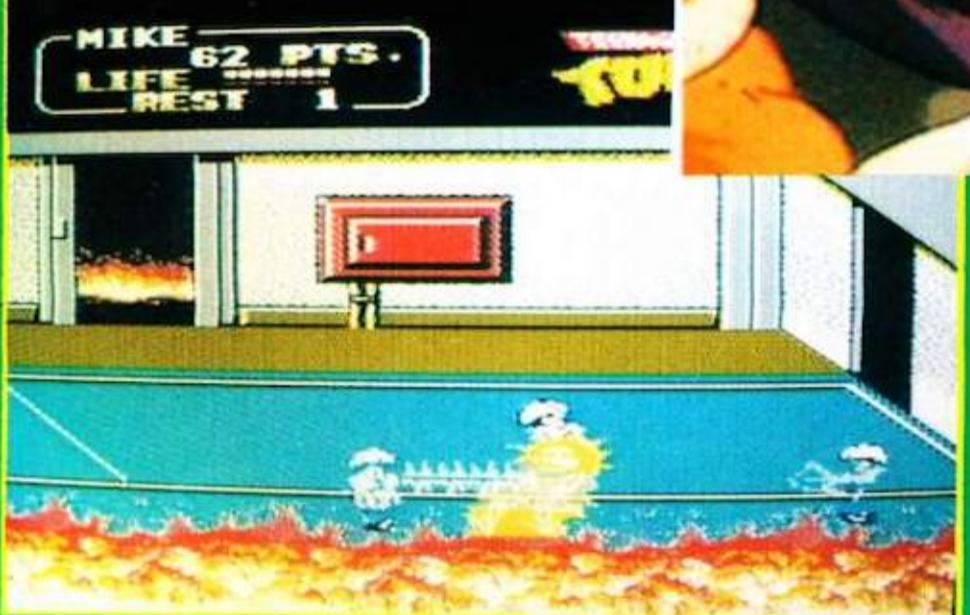


▲ Un incendie infernal menace de balayer la totalité du building. Seules les tortues peuvent intervenir.



▲ Splinter le maître des Tortues.

Michelangelo est tout simplement saisi par cette atmosphère électrique. ▼



CHAUD DEVANT

Tout le monde connaît, sûrement, l'élément vital qui redonne des forces aux Tortues : les pizzas ! Ceci a donné des idées à la chaîne de pizzas, Pizza Hut. Elle a sponsorisé le jeu. Chaque décor est devenu un véritable espace publicitaire pour cette société. Le joueur ne peut pas résister à une telle invitation et cela lui donne envie de s'avaler des tonnes de pizzas délicieuses. Heureusement que le sponsor n'est pas un fabricant de soupe !



COMMENTAIRE



Bien qu'étant simpliste et sans originalité, le Turtles des salles d'arcade était assez drôle à jouer. Cela dit, gaspiller quelques pièces d'argent dans une machine d'arcade ou dépenser près de 400 francs

RAD

dans l'achat de la cartouche sont deux choses différentes. TMNT 2 n'est pas un mauvais jeu. Les graphismes sont jolis et l'action agréable. Mais, même en rajoutant des niveaux, cela ne justifie pas la dépense d'une somme pareille. Globalement, cela manque de variété et il n'y a pas de réelle difficulté. Les amateurs d'arcade trouveront que cette version est très proche de l'originale mais ils préféreront sans doute dépenser quelques francs à la machine d'arcade du coin qu'investir dans la cartouche.



EDITEUR : KONAMI
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TROP FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : ASSEZ RAPIDE

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

Au début il faut choisir son héros. Les écrans de présentation sont nombreux.

GRAPHISME 67%

Les sprites sont mal définis mais leur taille est correcte et l'animation réussie.

BANDE-SON 70%

On retrouve la musique du dessin animé pendant tout le jeu et les effets sonores qui l'accompagnent sont convenables.

JOUABILITE 62%

La facilité des commandes et la simplicité de l'action font que l'on rentre sans problème dans le jeu...

DUREE DE VIE 48%

... mais le manque de difficulté et de variété donne un jeu qui ne vous retiendra pas longtemps devant l'écran.

INTERET 60%

Un jeu divertissant pour un court moment, mais pas de quoi y passer des années.

ENFIN



Le premier magazine de loisir européen
consacré aux logiciels PC !

Le deuxième numéro est arrivé, avec en
prime, une disquette gratuite !



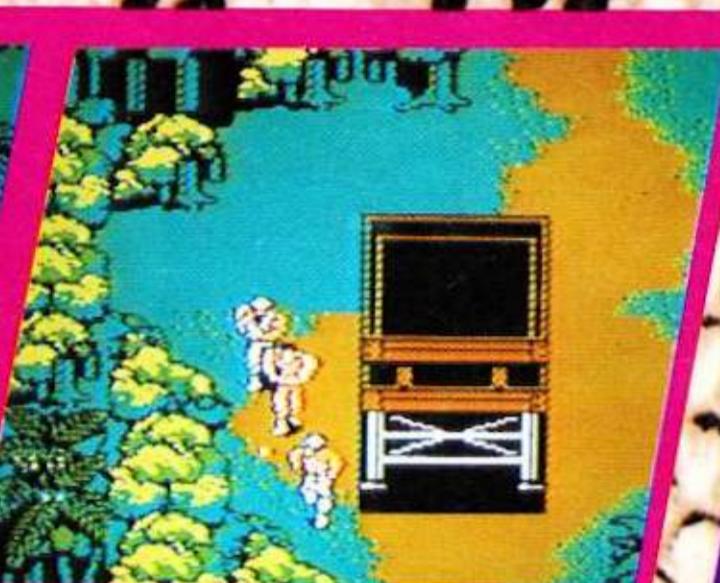
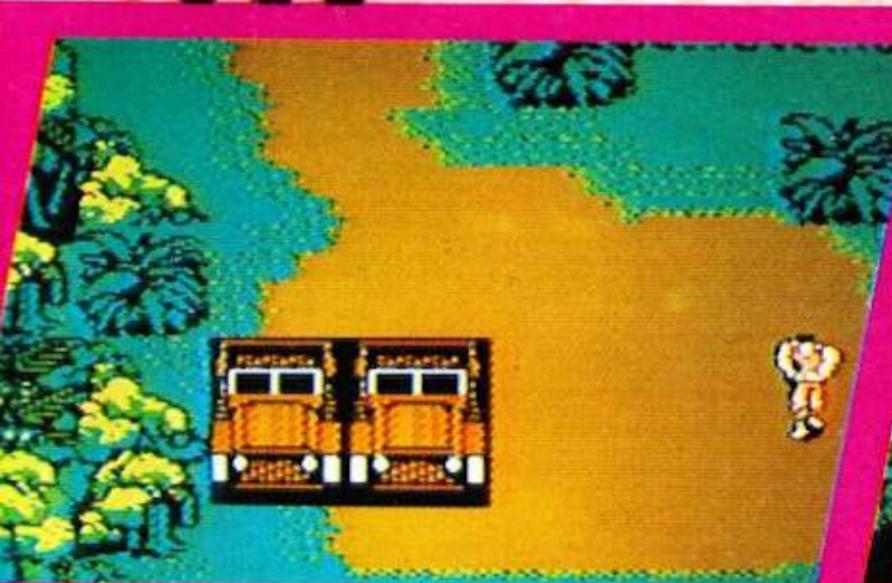
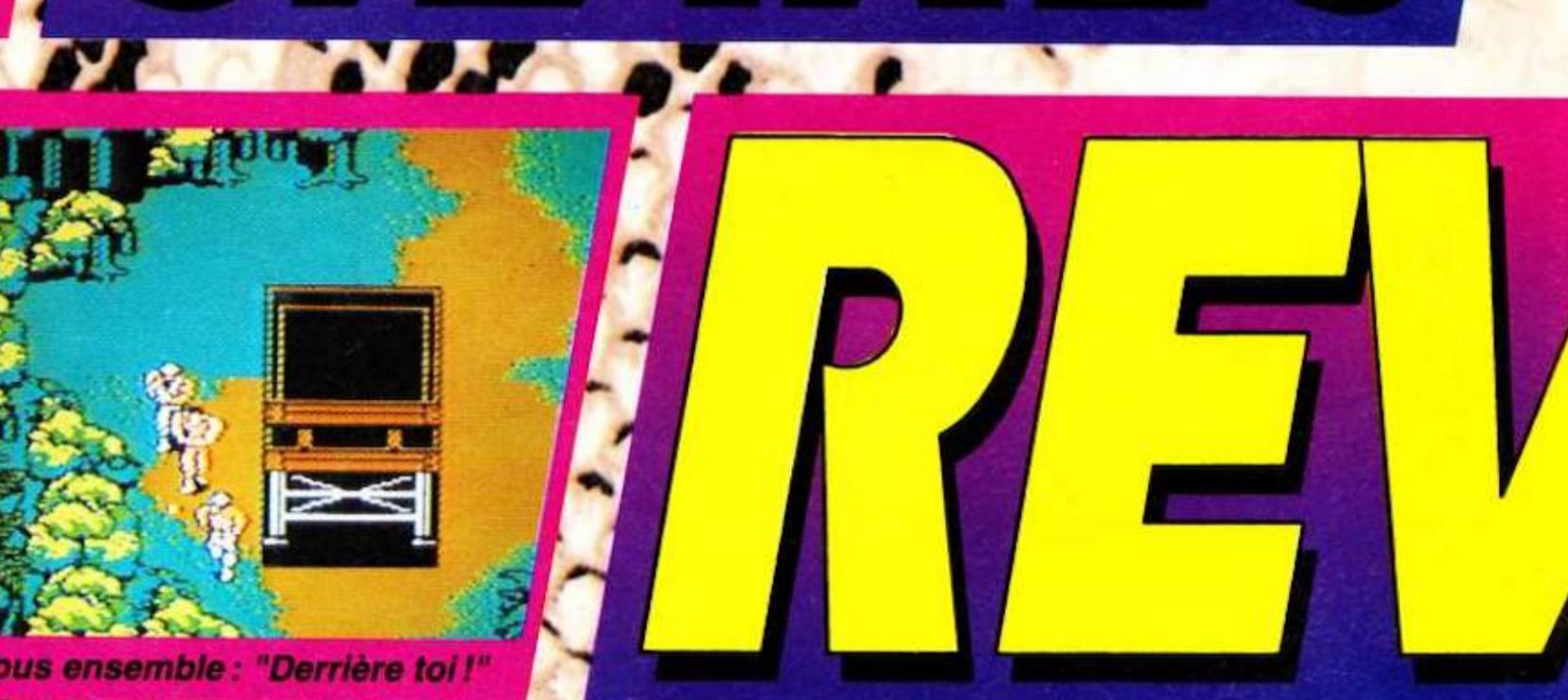
Les toutes dernières infos et critiques, avec des
articles sur:

- ★ LE GUIDE DEFINITIF DES SIMULATIONS
DE VOL
- ★ DISNEY ANIMATION STUDIO
- ★ STAR TREK
- ★ ASSISTANCE AVEC MONKEY ISLAND II
- ★ LE GUIDE POUR LES DEBUTANTS SUR PC
- ★ LES CENT MEILLEURS JEUX DE PC,
DEUXIÈME PARTIE

**Disponible maintenant chez tous les
principaux marchands de journaux.**



Sur la fréquence d'urgence, vous recevez un message : "Lieutenant Snake, l'ennemi possède une nouvelle arme assez puissante pour détruire nos défenses ! Son nom : le Metal Gear II, dernière version du robot tueur que vous aviez abattu il y a trois ans, lors d'un combat qui avait fait l'objet d'un jeu d'arcade. Aujourd'hui votre mission est d'entreprendre une opération de sabotage conformément à ce que vous aviez réussi. En vous faufilant dans l'obscurité, vous devez explorer un environnement qui se déroule dans quatre directions où vous trouverez des otages, des munitions et des équipements. Puis il faudra vous introduire dans la base protégée par des gardiens. C'est là que se trouve le projet Metal Gear. Vous devrez détruire cette arme terrifiante ainsi que la base, afin que les monstres mécaniques ne reviennent plus jamais terroriser la population de cette région." Vous n'avez jamais désobéi à un ordre. Donc, après avoir recruté deux soldats, vous êtes déterminé à chasser les ennemis de la paix.



Snake, un sale type !

▲ Tous ensemble : "Derrière toi !"

▼ L'ennemi semble impressionné face aux attaques de Snake.

OBJETS INDISPENSABLES

Au début de son aventure, le lieutenant Solid Snake ne dispose pas de grand-chose. Il est équipé d'un couteau, d'un pistolet et de quelques munitions. Après l'exploration des premiers écrans, Snake met la main sur des rations qui lui redonnent de l'énergie. A tout moment, il peut en refaire le plein (au maximum trois), ce qui est une garantie pour ne pas perdre de vies. Autres éléments à ramasser : les caisses de munitions contenant cinquante tirs pour le pistolet de Snake et surtout des armes plus performantes comme le "fantastique" fusil qui sème la mort à tous les coups !

| ARME |
|------|
| |
| |
| |

| MUNITION |
|----------|
| |

| RATION |
|--------|
| |



NINTENDO

REVIEW



集
ナ
ナ
ナ



▲ Snake est bien seul dans cette jungle, et quelque chose de terrifiant ne va pas tarder à arriver...

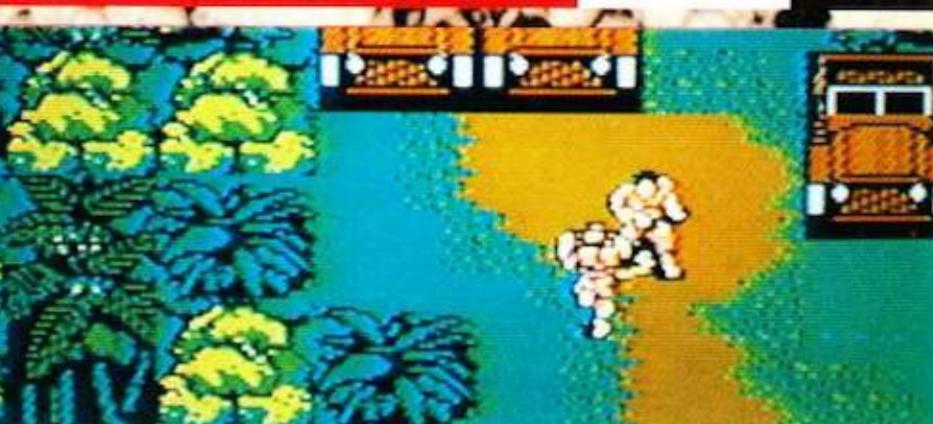


COMMENTAIRE



JULIAN

Sur le papier, *Snake's Revenge* semble être un jeu diabolique. Malheureusement, on est bien déçu ! Non seulement le contrôle est peu satisfaisant, mais en plus le jeu manque cruellement de variété. Cela a pour conséquence que le joueur ne ressent pas un grand intérêt pour ces aventures. Le peu de plaisir que l'on avait au début de la partie disparaît très vite. Les graphismes et les sons épouvantables achèvent définitivement le pauvre joueur ! En résumé, *Snake's Revenge* est un piètre jeu d'exploration/combat qui aurait pu être bien meilleur.



LE POSTE DE TRANSMISSION



RTN

WEAPON

EQUIPMENT

Snake dispose d'un poste émetteur dont il se sert lorsqu'il a besoin d'aide. Ses deux compères, dissimulés dans le décor, sont prêts à intervenir dès qu'ils reçoivent ses ordres. Si vous avez besoin de l'un d'eux, composez son numéro sur le poste de transmission portable. Il sera très vite opérationnel.

LE TRIO INFERNAL!



LIFE

Pour mettre toutes les chances de son côté, Snake a engagé deux spécialistes militaires hautement qualifiés. John Turner, expert en communication, a acquis une grande maîtrise dans le déchiffrement des codes secrets. Le troisième membre de l'équipe, Nick Myer, spécialisé dans les explosifs et démolitions en tout genre, est l'homme de la situation lorsqu'il faut faire sauter de gigantesques installations. Bonjour les dégâts !

VENGE

▼ Snakes reçoit ses ordres de mission.


SNAKE, THE PURPOSE OF YOUR MISSION IS TO INFILTRATE THE ENEMY'S STRONGHOLD.

Puisque Snake est censé mener sa mission en secret, il faut qu'il le fasse la nuit. Cependant l'ennemi se doute bien que Snake va tenter quelque chose. Il est important de garder ceci en mémoire si vous ne voulez pas vous faire surprendre. Ainsi l'ennemi ruse pour parvenir à vous attraper. S'il y a une patrouille à l'écran, cela signifie que l'endroit devient malsain. Dans certains cas, des flammes sont lancées pour illuminer le paysage. Snake doit trouver son chemin dans l'obscurité avant que ces flammes ne le trahissent. Dans d'autres cas, les lumières proviennent de projecteurs. Ces balayages lumineux permettent à Snake de retrouver sa route.

CACHE-CACHE NOCTURNE



RTN WEAPON EQUIPMENT



NINTENDO REVIEW

COMMENTAIRE



RAD

Vous pensiez que Metal Gear (le premier volet des aventures de Snake) était le pire exemple de ce type de jeu sur NES lorsque la suite est arrivée... Snake's Revenge a l'ambition de faire oublier la lourdeur et l'ennui qui caractérisaient le jeu précédent. On ne peut pas dire qu'il y parvienne totalement. Son principal défaut porte sur le mode de contrôle du joueur. Snake est strictement incapable de se déplacer en diagonale. Cela est franchement gênant lorsque vous voyez débarquer en même temps trois ou quatre ennemis. Difficile de contenir toute l'attaque sans se retrouver au tapis. En plus, les actions sont très répétitives. Il y a peu de différence entre chaque écran, que ce soit au niveau des graphismes ou de la jouabilité. Les sprites sont mal dessinés et peu lisibles, et les décors sont tous à peu près les mêmes d'un niveau à l'autre. La mauvaise détection des collisions nuit à la bonne jouabilité du programme. A mon avis, à ce prix-là, vous feriez mieux d'acheter Mario 3.

Gros plan de
Snake en train de
s'infiltrer dans le
territoire ennemi.



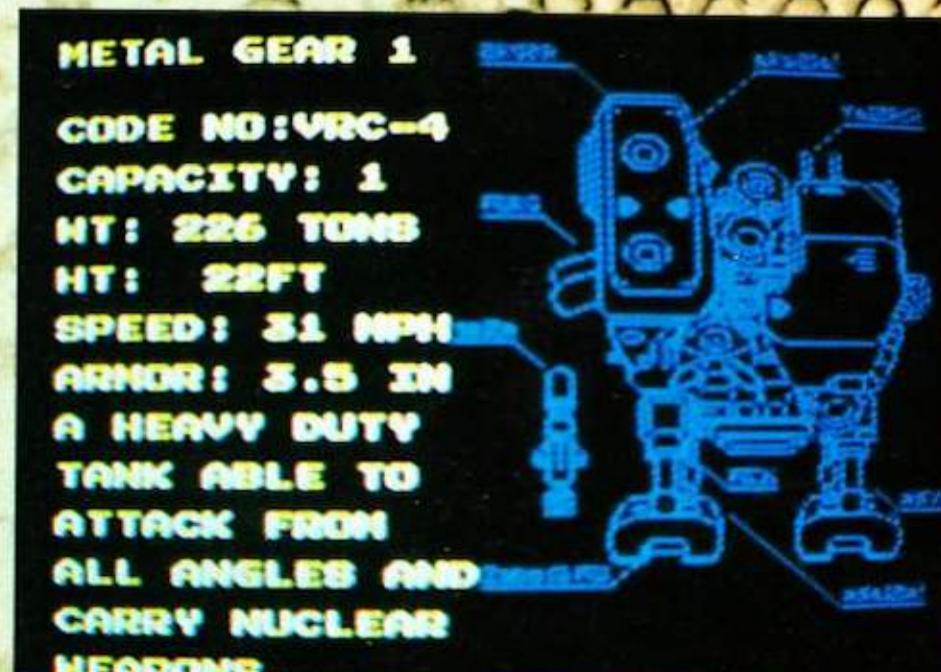
La jungle en hiver (?).

▲ Ces ennemis feront tout pour vous avoir. Attention, lieutenant Snake!

▲ L'ennemi fond sur le pauvre Snake !



▲ Une lutte acharnée !



EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : AVRIL

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 1

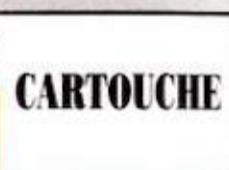
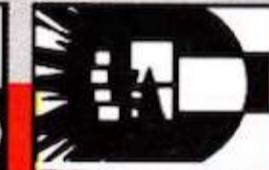
OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : LENT

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 53%

Il existe un système de mot de passe et des écrans d'introduction corrects.

GRAPHISME 22%

Des sprites informes avec de mauvaises animations et des décors fades.

BANDE-SON 12%

La musique est affreusement dénaturée et les effets sonores sont lamentables.

JOUABILITE 21%

Les actions sont trop répétitives et le contrôle du joueur peu efficace.

DUREE DE VIE 30%

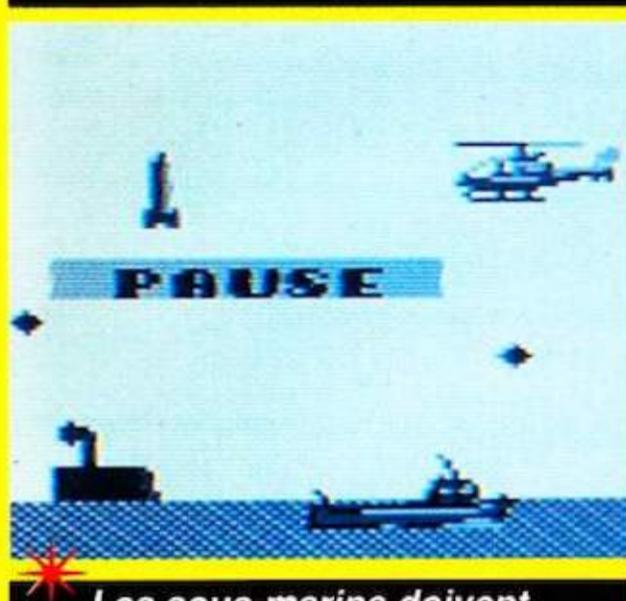
Les vies infinies, le manque de challenge et le peu de jouabilité vont vous écarter du jeu très rapidement.

INTERET 33%

Cela aurait pu être un bon jeu mais, au lieu de ça, Snake's Revenge est un jeu d'exploration ennuyeux et irritant.

GAME BOY REVIEW

集
寺



Les sous-marins doivent absolument être détruits.

COMMENTAIRE



L'adaptation de ce superbe jeu de combat aérien a connu des heures glorieuses, il y a déjà longtemps, sur micro. Le réalisme du décor et des déplacements de l'hélicoptère est

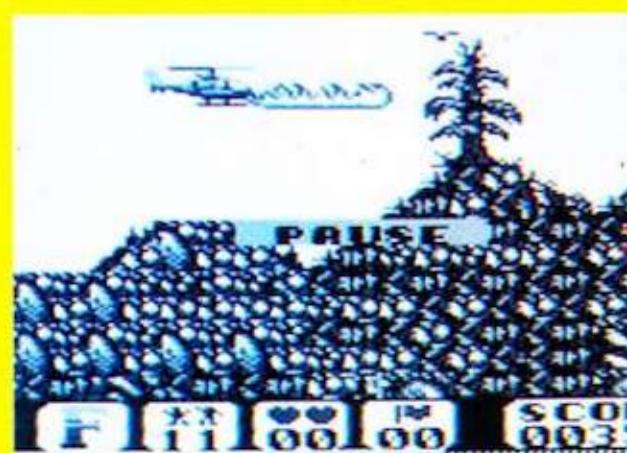
AXEL

une pure merveille. La difficulté est bien dosée et, même s'il faut revenir plusieurs fois à la base pour déposer les otages, on ne s'ennuie jamais. Il y a plusieurs façons de venir en aide aux otages, ce qui rend le jeu plus riche encore. Certains passages extrêmement délicats font surtout appeler à vos réflexes et à votre sens de l'anticipation. Les ennemis sont suffisamment différents pour que vous soyez obligé de changer souvent vos plans d'attaque. Une cartouche à ne pas laisser de côté.

PILOTAGE DU COMANCHE AH 90

La manette multidirectionnelle joue le rôle du manche à balai. Les changements de direction s'effectuent en appuyant légèrement vers la droite ou la gauche du joypad. L'hélicoptère se positionne alors de face. Une deuxième pression et l'hélicoptère change de cap. Pour avancer, il suffit de maintenir la manette appuyée dans la direction choisie. Vous parviendrez rapidement à maîtriser ces commandes tant elles sont réalistes.

L'ultime combat a pour décor la ville. Geysers de feu, tanks, hélicoptères... il faut avoir le cœur bien accroché.



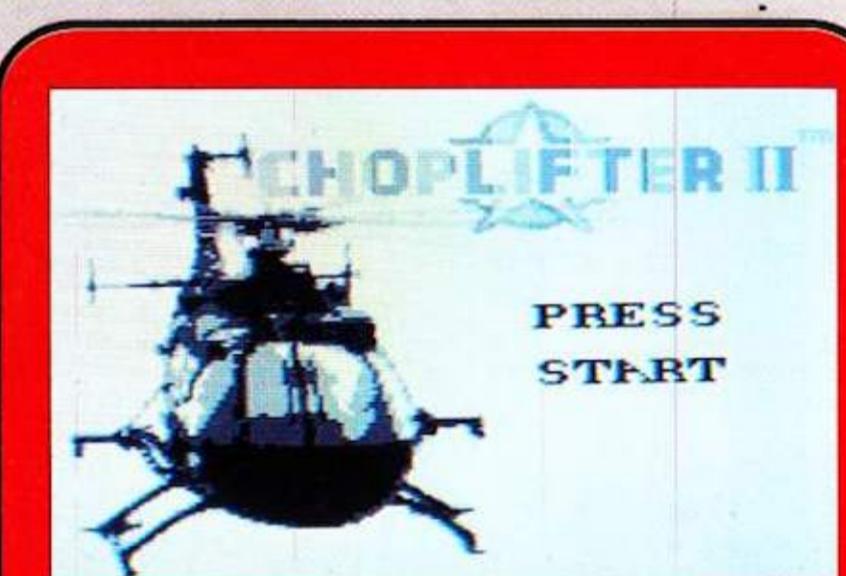
Le Comanche AH 90 a la réputation d'être l'hélicoptère d'assaut le plus perfectionné du monde. A vous de le prouver en détruisant toutes les forces armées ennemis, en libérant les otages et en les ramenant sains et saufs à la base. Terre, grotte, mer, jungle et ville représentent les cinq secteurs que vous devez explorer. Chacun de ces lieux est divisé en trois niveaux de difficulté. Le nombre d'otages à sauver varie entre 11 et 20 selon les niveaux. Si par maladresse vous abatbez des otages, on vous accorde un droit à l'erreur. Il y a un nombre minimal d'otages à libérer impérativement. Comme l'hélicoptère ne peut pas transporter plus de dix personnes à la fois, vous devez faire plusieurs voyages. Heureusement, dans la plupart des cas, toutes les installations ennemis détruites sont définitivement "out". Si, par malheur, vous êtes abattu avec votre "cargaison", il vous faudra trouver d'autres otages, ce qui n'est pas toujours possible. Alors, prudence ! N'hésitez pas à revenir systématiquement à la base dès que vous avez des otages à bord. Des objets indispensables complètent la panoplie du Comanche AH 90. Pour obtenir ces armes, il faut abattre des oiseaux et des avions ou les ramasser au sol. A la fin de chaque niveau, comme récompense, l'écran affiche un mot de passe qui vous fait reprendre la partie là où vous l'aviez laissée.

TIPS

Voici les codes d'accès des premiers niveaux de chaque secteur:

SECTEUR 1-1 : LKYBYSS • SECTEUR 2-1 : CHPLFTR
SECTEUR 3-1 : GDGMPLY • SECTEUR 4-1 : CMPTRWZ
SECTEUR 5-1 : GMBTOZD

Mais que cela ne vous empêche pas de "NETTOYER" les autres niveaux. Les otages comptent sur vous !



BRODERBUND SOFTWARE PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 80%

De superbes écrans de présentation.

GRAPHISME 92%

Un travail d'horloger !

ANIMATION 92%

Le scrolling défile et à la vitesse d'un... hélicoptère !

BANDE-SON 55%

Bruitages sommaires et musique quelconque.

JOUABILITE 81%

Un entraînement au pilotage est recommandé.

DUREE DE VIE 87%

Il y a toujours moyen d'améliorer son score.

INTERET 93%

Un excellent jeu de combat aérien.

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



REVIEW

F-15 est le premier simulateur de vol sur NES. Il vous place aux commandes d'un chasseur américain hypersophistiqué. A la seule mention de son nom, le sable des déserts se transforme en brasier. C'est justement au cœur de ces régions chaudes que vous allez intervenir. L'objectif ? Détruire des bases ennemis défendues par une myriade de Mirages et autres Mig et revenir à la base sain et sauf. Les lieux d'intervention sont historiquement fidèles : la Lybie, l'Irak, le Koweit, Bagdad... Un an après, la guerre du Golfe reste d'actualité ! La première mission que vous avez à effectuer se déroule en Lybie, les autres demeurent top secret tant que vous ne l'aurez pas réussie. Au début, il est conseillé de choisir le premier niveau de difficulté, Airman. Il vous familiarise avec les commandes de l'avion (extrêmement simplifiées) et le fonctionnement des armes. Vous n'avez accès qu'aux missiles sol-air et à un système de brouillage des tirs ennemis. Ce niveau s'apparente plus à une partie d'arcade qu'à une vraie simulation. Votre seul travail consiste à déclencher vos missiles sur les cibles mentionnées par un bruitage caractéristique. L'avion se met en mode automatique dès qu'il y a un changement de cap. Très vite, vous parviendrez à gravir les échelons de la hiérarchie militaire. La véritable simulation débute avec le niveau Pilote. Vous gérez trois types de missiles (deux pour les avions et un pour le sol) et deux antimissiles. En plus de cela, le pilotage est entièrement manuel. Seule indication : une flèche qui vous donne la route à suivre. A tout moment, il est possible de revenir à sa base refaire le plein de munitions et réparer les éventuels dégâts. Pour chaque mission réussie, vous avez droit à un code qui vous permettra de recommencer la partie à l'endroit où elle s'est arrêtée.



En plein désert, un chasseur ennemi isolé... Ne ratez pas cette occasion de vous faire bien voir de vos supérieurs.

F-15
STRIKE E

L'ARMEMENT

En mode Simulation (Pilot, Combat pilot et Ace), vous avez accès à trois sortes d'armes offensives et à deux défensives. Les missiles Side-Winder et Amraam sont idéals contre les cibles volantes. Dès qu'un avion est signalé sur le radar de bord, il faut appuyer sur le bouton B de la manette. L'ennemi sera alors abattu. Le missile Manerick est indispensable pour détruire toutes cibles au sol. Pour changer de missile, vous devez appuyer sur la touche Select. Le jeu se met en pause et vous avez le temps de sélectionner la bonne arme. Les deux systèmes de brouillage (Flares et Chaff) protègent votre avion des tirs ennemis. Mais, attention, les munitions sont comptées. Il ne faut pas hésiter à revenir à votre base pour refaire le plein.

La nuit, tous les ennemis se ressemblent.



JEU A DEUX

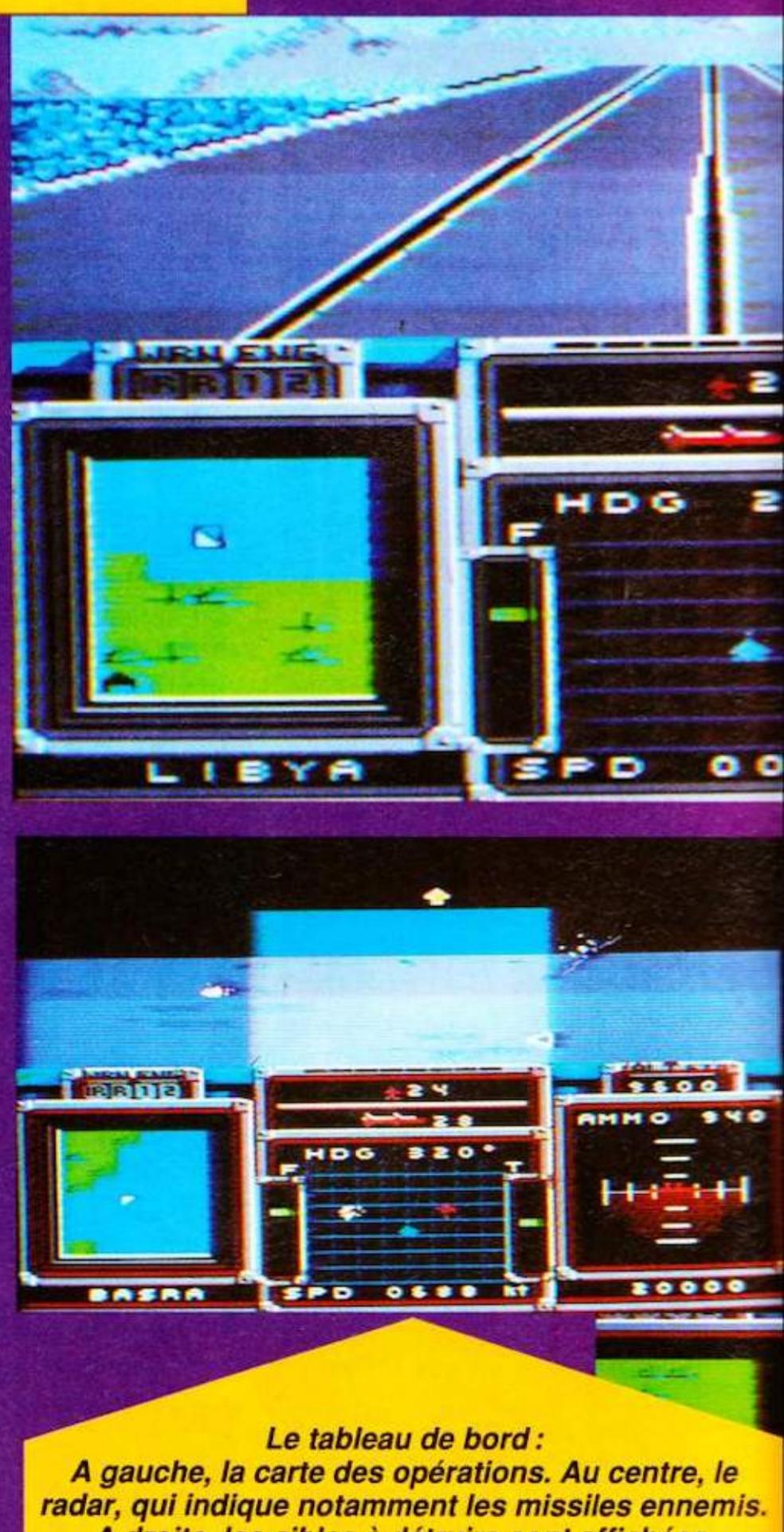
Un des joueurs est responsable de l'armement. Il sélectionne le bon missile (air ou sol) et active le système de brouillage. Cela se fait directement en utilisant les boutons de sa manette. L'autre joueur se consacre au pilotage mais, comme c'est le leader, il peut aussi actionner les tirs. Votre coéquipier peut avoir un malaise !

COMMENTAIRE



NAVARRO

F-15 s'apparente plus à un jeu d'arcade qu'à une véritable simulation de vol. Il manque de réalisme et les missions s'enchaînent sans que l'on remarque de grandes différences. Les décors sont sensiblement les mêmes. Du bleu pour la mer, du marron pour le désert et du vert pour le reste ! Le signal sonore qui indique le moment où il faut lancer ses missiles gâche le plaisir du jeu. Tout le travail du pilote est maché. Pour une simulation, il y a de quoi rigoler. Lorsque vous aurez effectué deux ou trois missions, vous aurez peut-être le regret d'avoir acheté F-15. Ne dites pas que je ne vous ai pas prévenu !



Le tableau de bord :
A gauche, la carte des opérations. Au centre, le radar, qui indique notamment les missiles ennemis. A droite, les cibles à détruire sont affichées.

AGALE

F-22 INTERCEPTOR

Le deuxième simulateur de vol sur Megadrive a pour nom F-22 Interceptor (testé dans *Consoles+ n°4*). Dans la réalité, le F-22 a été conçu pour remplacer le F-15. Dans le domaine des jeux, le F-22 surpassé totalement Strike Eagle. Création de ses propres missions, graphismes et animation hyperréalistes, angles de vue différents, armement impressionnant... Voici ce que doit être une véritable simulation de vol !

La piste d'atterrissage est un porte-avion. Le décollage se passe sans vous. Dommage...

COMMENTAIRE



AXEL

F-15 Strike Eagle a le mérite d'être le premier simulateur de vol sur NES. La réalisation, sans être irréprochable, tient la route. Il faut jouer à deux simultanément, pour vraiment apprécier ce jeu. La partie arcade est assez sommaire. Les options renouvellent l'intérêt du jeu. Le fait que l'on soit obligé de respecter la progression des missions pousse à aller toujours plus loin. Même s'il a du mal à supporter la comparaison avec le fabuleux F-22 Interceptor, le pilotage de F-15 m'a procuré énormément de plaisir.

Rien ne vous oblige à le descendre. Mais si vous voulez rentrer dans le high-score...



Pas la peine de gâcher un missile pour "dégommer" ce Mig. Les mitrailleuses placées à l'avant sont très efficaces pour les combats de près.

NINTENDO

REVIEW



MICROPROSE

**F-15
STRIKE EAGLE**



EDITEUR : MICROPROSE

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE/MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : ASSEZ BON

**1-2
JOUEURS**



CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Les options sont nombreuses. On pourrait se passer des scènes d'atterrissage et de décollage vu leur qualité.

GRAPHISME 69%

Les décors manquent de relief. Les destructions de cibles sont réalistes.

ANIMATION 45%

Manque de fluidité.

BANDE-SON 56%

Une musique assez pauvre mais des bruitages qui soutiennent bien l'action.

JOUABILITE 68%

Parfaite à deux joueurs. En revanche, les vols en solo vous obligent à passer un sous-menu pour sélectionner vos armes.

DUREE DE VIE 52%

En mode arcade, vous parviendrez vite à gagner vos galons de lieutenant-colonel. Il faut sauvegarder ses positions pour parvenir à l'ultime mission.

INTERET 60%

Comme premier simulateur de vol sur NES, on pouvait tomber plus mal.

La vie du jeune Jason n'est pas rose tous les jours et prit un tour dramatique le jour où sa grenouille préférée s'échappa dans le jardin. Ce fut le drame, d'autant que la malheureuse créature avait sauté dans un baril de déchets atomiques, stockés au bout du jardin. Quelle drôle d'idée ! Après une telle exposition aux radiations, il y eut comme un changement dans le métabolisme de la grenouille et le visqueux amphibien se mit à grossir et à ressembler à un éléphant gonflé à l'hélium. Pire : la monstrueuse bête se mit à creuser un trou pour atteindre un terrible monde souterrain d'égouts, de robots et de pièges mortels.

Ne voulant pas renoncer à sa fierté et à sa joie de vivre, Jason suit immédiatement sa grenouille adorée à l'intérieur de la crevasse, bravant tous les dangers. Par chance, Jason n'est pas sans défense et, au fond du puits, découvre un tank ennemi avec, à l'intérieur, une armure complète et des armes.

Blaster Master est basé sur les aventures de Jason et de son tank dans un monde souterrain jusque-là secret. Le jeu est partagé en deux parties. La première est un jeu de plates-formes avec un scrolling quadri-directionnel dans lequel vous contrôlez le tank. Dans la seconde, vous commandez directement Jason dès qu'il entre dans les égouts à la recherche de sa grenouille.

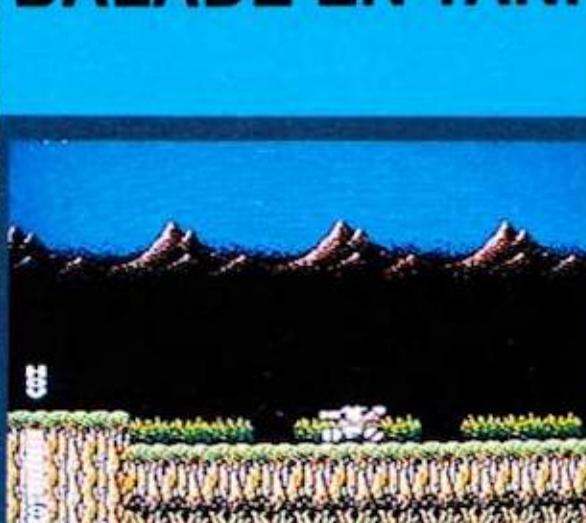


▲ Le monde souterrain du jeu.



▲ Le garçon examine la stupéfiante icône marquée H.

BALADE EN TANK



Le jeu démarre quand vous êtes dans votre tank, sous terre. Votre véhicule est assez facile à conduire et il peut sauter et faire des tours complets sur place très vite. Il est équipé d'un long canon qui tire droit devant avec des angles de 4 - 5 degrés vers le haut, ce qui est très efficace pour abattre les ennemis qui se présentent à vous. Il peut aussi se déplacer sous l'eau !



LE TUNNEL DE L'AMOUR

Quand Jason s'approche de l'entrée du tunnel, appuyez sur le bouton Select. Il sautera de son véhicule pour passer la porte avec empressement. Quand il entre dans le tunnel, on passe du scrolling banal d'un jeu de plates-formes à une vue 3/4 plongeante plus originale : Jason se déplace en cherchant des bonus, des armes supplémentaires et tout ce qui peut le renseigner sur l'endroit où se trouve sa grenouille adorée.



BLASTER MASTER

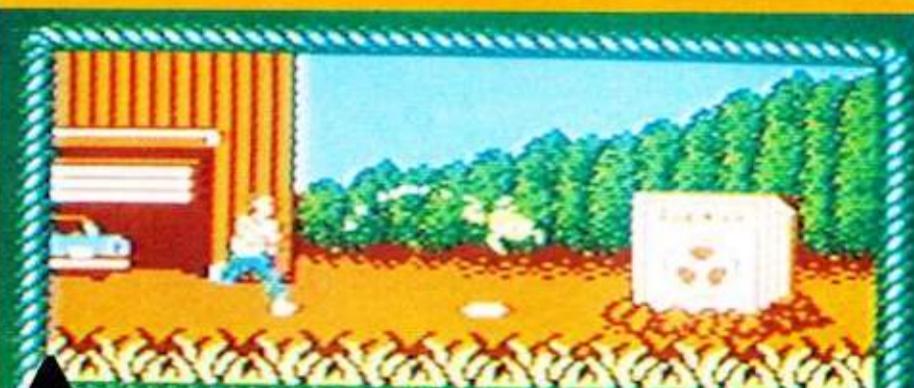
PETITE INTRO



1 Un garçon et sa grenouille.



2 Une envie folle de liberté.



3 Oh non, pas les déchets radioactifs !



4 Infortuné amphibien !

STER STER

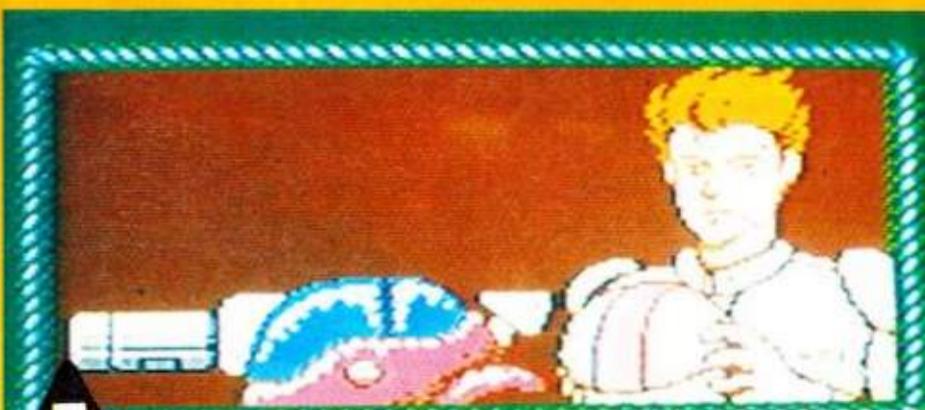
De nombreux jeux Nintendo ont de superbes séquences d'introduction. Blaster Master en est un bon exemple comme vous pouvez le découvrir ici.



5 Voici l'entrée du tunnel, allons-y !



6 Jason suit sa grenouille bien-aimée.



7 Voici un tank qui pourra être très utile.



8 Bien déterminé, le garçon se met en route.

COMMENTAIRE



JULIAN

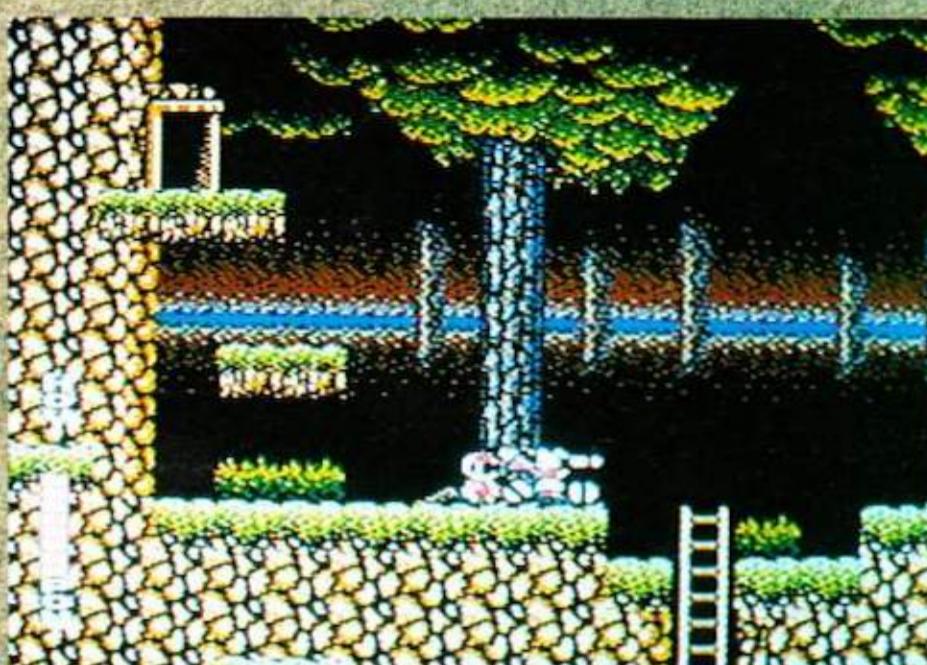
Après de nombreuses hésitations sur la date de sortie du jeu, Blaster Master fait enfin son apparition dans les boutiques françaises et ce n'était pas trop tôt ! C'est un jeu de plates-formes/aventure réussi auquel j'avais déjà pris beaucoup de plaisir, il y a un an, sur micro. Il a beaucoup de qualités. La jouabilité est excellente et les différents mouvements du tank sont très réussis. Ce qui m'a le plus impressionné, c'est la taille du jeu : il y a des quantités de choses à découvrir, des routes différentes qui mènent à des écrans secrets. A chaque nouvelle partie on découvre quelque chose de nouveau. Blaster Master est le meilleur jeu d'exploration/aventure que j'ai pu voir depuis des mois ; il doit faire partie de votre ludothèque !

Le pilotage du tank procure de belles émotions.

NINTENDO REVIEW



牛寺集



▲ Quelle stupéfiante image, n'est-ce pas ?



PLACE AUX ROQUETTES



Bien que le canon du tank soit assez puissant, il semble faible en comparaison des autres armes que Jason peut récupérer. Des éclairs d'énergie peuvent entourer le tank d'un bouclier électrique. Cette arme est assez puissante mais sa portée de tir est réduite. Les roquettes téléguidentes sont aussi efficaces. Ces mega-missiles "intelligents" repèrent la proie la plus proche et se chargent de la réduire en bouillie. Les missiles de protection peuvent s'adapter sur le tank. En ramassant cette icône, vous obtiendrez quatre roquettes qui, une fois activées, pourront tout détruire sur votre passage.

▲ De nombreuses icônes utiles sont disponibles.



▲ Quelle superbe représentation de votre tank !



REVIEW



▲ Notre héros entre dans un niveau plus dangereux.



▲ Un autre niveau rempli de dangers.



Si Jason veut récupérer sa grenouille il doit être prêt à tricher. Le premier monstre de fin de niveau est un énorme cerveau entouré de tentacules. Ce "monstre cérébral" dispose de beaucoup de coups pour se défendre, comme par exemple ses balles de plasmas tourbillonnantes. Heureusement Jason a des munitions infinies de grenades. Lancez-en une sur le monstre et faites Pause. Miracle : l'explosion continue bien que le jeu soit arrêté ! Répétez la manœuvre plusieurs fois et vous viendrez à bout de ce cerveau !

COMMENTAIRE



RAD

Blaster Master était déjà disponible au Japon et aux Etats-Unis avant d'arriver chez nous. Cela valait le coup d'attendre car le jeu est vraiment excellent.

L'introduction animée qui raconte l'histoire est un peu étrange et ne m'a pas vraiment convaincu. Blaster Master est un jeu de belle taille qui demande beaucoup d'exploration. Même si vous connaissez la route à suivre dans un niveau, il reste toujours beaucoup de salles et de bonus à découvrir. Il est très agréable à jouer et il y a beaucoup à faire. Le rythme est toujours soutenu. Les graphismes sont bien meilleurs que ce qu'on aurait pu attendre; l'étrange musique et les curieux effets sonores ajoutent à l'ambiance très bizarre. Blaster Master est l'un des meilleurs jeux sur NES et, à mon avis, il doit faire partie de votre bibliothèque.



OH LE TRICHEUR !



Blaster Master

©1988 SUN-SOFT
SUN CORPORATION OF AMERICA
LICENSED BY NINTENDO OF AMERICA INC.

EDITEUR : SUNSOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

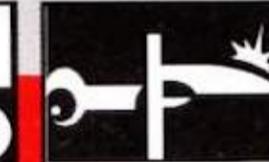
NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : TRES BON

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

Une jolie introduction mais pas d'option. La présentation du jeu est superbe.

GRAPHISME 70%

Les sprites sont clairs, bien animés et colorés. Les décors sont assez discrets.

BANDE-SON 79%

Les musiques d'ambiance du jeu sont parfaites et il y a quelques effets sonores de qualité.

JOUABILITE 92%

Enormément de choses à voir et à faire, des tas de niveaux à explorer.

DUREE DE VIE 88%

La taille du jeu, le challenge passionnant et le plaisir de jouer vous tiendront en haleine pendant des lustres.

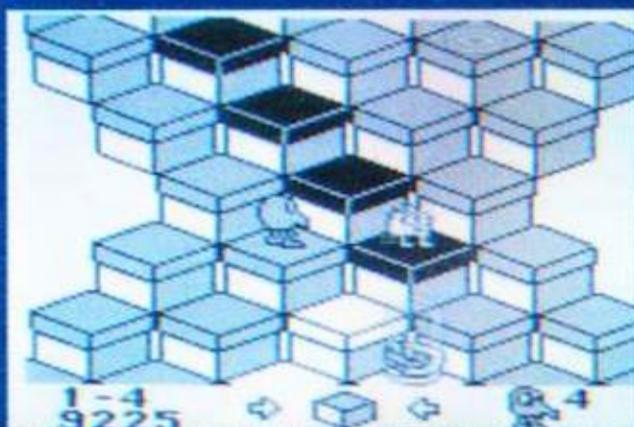
INTERET 91%

Un grand titre qui, bien qu'il n'apporte rien de neuf, est très amusant à jouer. Vous en aurez pour votre argent.

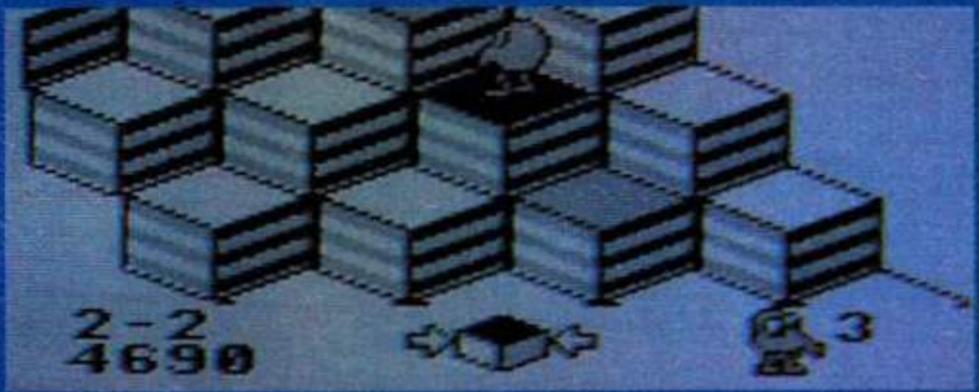
REVIEW



Q*Bert

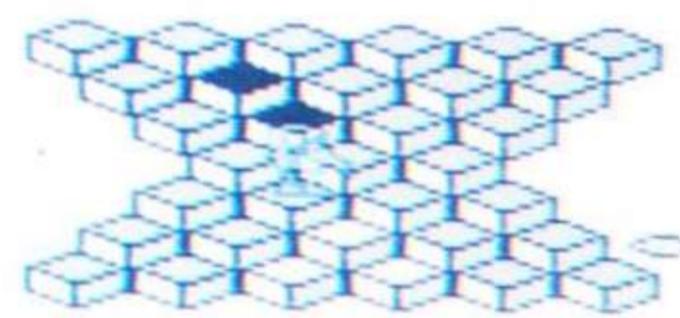


Un des copains de Q*Bert. Attrapez-le, il vous rapporte des points et fait apparaître un bonus.



Au-delà des premiers niveaux, le jeu se complique. Le chemin pour atteindre les caisses est plus tortueux et surtout il faut sauter deux fois sur la même caisse pour qu'elle change de couleur.

PAUSED



1-4 9225

Le plan général du niveau. Très utile pour savoir ce qui vous reste à faire.

COMMENTAIRE



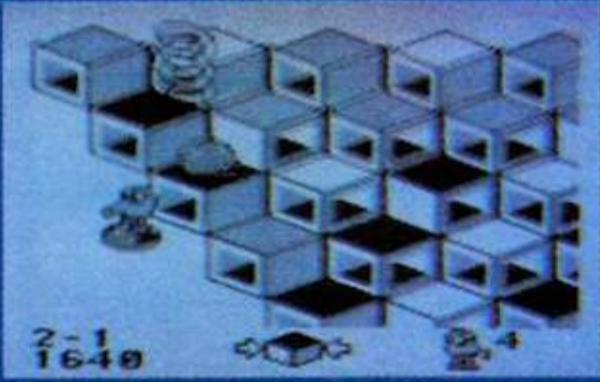
Ce jeu ne m'a pas emballé. Tous les niveaux se ressemblent et la difficulté est à mon sens trop élevée. Les ennemis deviennent très vite très nombreux et il est impossible de leur échapper. Les bonus ou les aides sont proportionnellement trop rares et il faut seulement compter sur ses réflexes et sa rapidité, ce qui est loin d'être évident vu les deux modes de contrôle proposés. Si vous choisissez celui en diagonale, vous allez vous arracher les cheveux. Il faut appuyer sur deux flèches du joypad en même temps pour faire avancer Q*Bert ! Comme moyen de contrôle, on fait mieux, d'autant que le jeu est censé s'adresser aux débutants. Monotonie et difficulté caractérisent assez bien cette cartouche.

AXEL

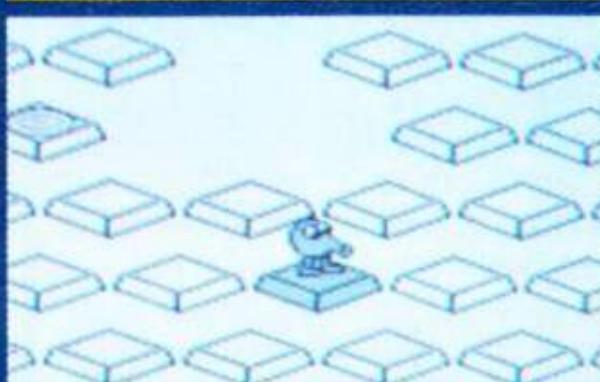
cher les cheveux. Il faut appuyer sur deux flèches du joypad en même temps pour faire avancer Q*Bert ! Comme moyen de contrôle, on fait mieux, d'autant que le jeu est censé s'adresser aux débutants. Monotonie et difficulté caractérisent assez bien cette cartouche.

TIPS

COMMENCEZ PAR LE BAS DE LA PYRAMIDE : LE TEMPS QUE LES ENNEMIS DESCENDENT, VOUS NE SEREZ PAS DÉRANGÉ. L'UTILISATION DES DISQUES EST RECOMMANDÉE LORSQUE VOUS NE POUVEZ PAS FAIRE AUTREMENT. SACHEZ CEPENDANT QU'ILS DISPARAÎSSENT APRÈS USAGE. NE VOUS JETEZ PAS SUR LA FREEZE BALL TANT QU'IL N'Y A PAS DE MONSTRES DANS LES PARAGES. FINIR UN NIVEAU SANS JAMAIS UTILISER CES AIDES VOUS RAPPORTERA DES POINTS.



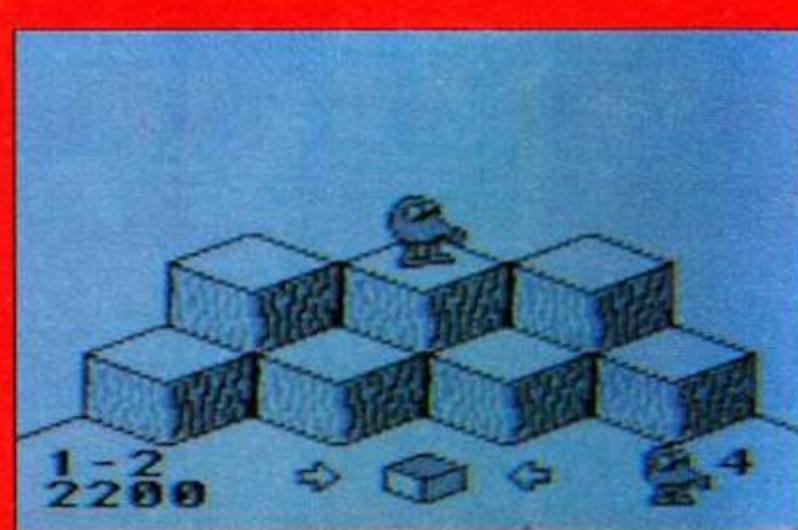
Le ressort ne vous lâche pas d'une semelle. Brouillez les pistes en changeant de direction.



Méfiez-vous des trous. Si vous loupez votre saut, c'est une vie en moins.

REVIEW

Q*Bert est un personnage... bondissant. Ses moindres pas deviennent des sauts de kangourou. Ce mode de déplacement est très utile pour escalader des caisses. Une fois grimpé dessus, Q*Bert change leur couleur. Seize niveaux, divisés en quatre rounds, représentent son aire de jeu. Lorsque toutes les caisses d'un niveau ont été transformées, il s'attaque au suivant. Ses ennemis tombés du ciel sont au nombre de sept. Bad Ball est une boule foncée qui dégringole la pente et disparaît une fois arrivée en bas. Coily Ball est une boule blanche qui se transforme en ressort dès qu'elle se trouve sur la plus basse marche avant de poursuivre sans relâche le pauvre Q*Bert. Ugg et Wrong Way traversent l'écran latéralement. Enfin, Lefty et Righty, les plus dangereux, se déplacent rapidement dans tous les sens. Pour lutter contre cette armada de méchants, le héros dispose d'un certain nombre d'aides : la Freeze Ball, une bille qui gèle les ennemis pendant quelques secondes ; les disques, qui téléportent Q*Bert vers un autre endroit et qui, dans certains cas, détruisent tous les ennemis présents à l'écran ; les sympathiques Sam et Slick, qui offrent des bonus. Pommes et cerises rajoutent des points supplémentaires, mais encore faut-il les attraper ! L'option vies continues est infinie. Elle vous remet au début de chaque niveau. Enfin, Q*Bert peut savoir à tout moment ce qui lui reste à faire en se servant de la carte.



| JALECO | | PRIX : C |
|--|--|----------|
| APPRECIATION | | 71% |
| PRESENTATION | GRAPHISME | 45% |
| Correcte. | Peu de variété, et manque d'originalité. | |
| ANIMATION | BANDE-SON | 92% |
| Fluide, très bon déplacement. | Des bruitages très pauvres et une musique qui fatigue. | |
| BANDE-SON | JOUABILITE | 36% |
| Des bruitages très pauvres et une musique qui fatigue. | La jouabilité est loin d'être convaincante. | |
| JOUABILITE | DUREE DE VIE | 34% |
| La jouabilité est loin d'être convaincante. | 41% | |
| DUREE DE VIE | INTERET | 29% |
| Vous en aurez vite marre, la difficulté est trop grande. | Réserve aux mordus de casse-tête/action, et encore... | |

1
JOUEURS



CARTOUCHE

LYNX**REVIEW**

Le héros de ce jeu est une petite boule de poils jaunes bien connue des joueurs de micro, qui doit venir en aide aux charmantes skweekettes : l'empire Skweekland envahi par des monstres. Super Skweek doit traverser 250 niveaux dont la complexité n'a d'égal que l'étendue ! Avant chaque tableau, Super Skweek reçoit des ordres : repeindre en rose, couleur de Skweekland, les cases bleues, contaminées par les monstres, tuer tous les monstres du niveau ou libérer des Skweekettes. Le sol est composé de dalles glissantes, explosives, téléporteuses... La liste des ennemis est vaste, vous lutterez entre autres contre des têtes de mort quasi indestructibles, des entonnoirs fous, des nuages... Et tout cela dans un temps chronométré. Skweek envoie des munitions contre ses adversaires. Pour chaque cible descendue il a droit à une pièce de monnaie qui lui permet d'acheter des aides supplémentaires, de l'arme hyper sophistiquée aux boules de peinture qui repeignent plusieurs cases à la fois. Indispensable pour terminer certains niveaux..

SUPER SKWEEK**TIP !**

LES MONSTRES INSENSIBLES À VOS TIRES MEURENT SI VOUS LEUR TOMBEZ DESSUS. CERTAINS NIVEAUX POSSÈDENT DES ÉTAGES SUPÉRIEURS D'ÔU IL FAUDRA SAUTER POUR ÉCRASER LES RÉCALCITRANTS.

COMMENTAIRE

Ah si j'avais plus de pages pour parler de Super Skweek ! La variété des niveaux, les différentes stratégies pour en venir à bout et la multitude de bonus sont époustouflants. Le système de sauvegarde (20 sont possibles) est indispensable si l'on veut voir la fin des 250 niveaux. Pour les plus impatients, apprenez que vous pouvez commencer directement le jeu aux niveaux 51 ou 101. La stratégie compte autant que l'action pure.

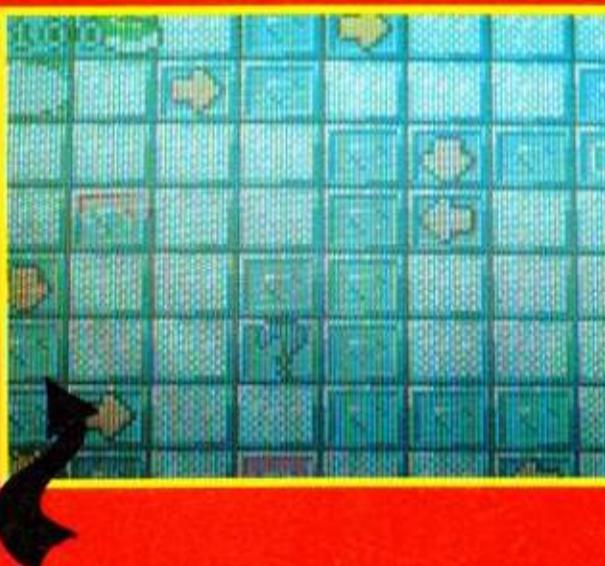
NAVARRO

En achetant certains bonus ou en économisant beaucoup d'argent il est possible, et parfois nécessaire, d'accéder au niveau supérieur sans achever l'actuel. Super Skweek est à la portée de tous les joueurs. Je suis heureux et ravi qu'un jeu d'une telle qualité ait été adapté sur Lynx. Mon petit doigt me dit qu'Atari ne devrait pas s'arrêter là !

Les gros yeux qui vous regardent amoureusement ont la particularité de foncer sur vous à une vitesse grand V.



Le chiffre en haut à droite indique le nombre de secondes pour terminer le niveau, le chiffre en haut à gauche le nombre de cases qui restent à colorier.



Un des niveaux où il n'y a pas de monstres. Mais la difficulté reste entière.

DES BONUS COMME S'IL EN PLEUVAIT

La tennis vous empêche de glisser sur la glace ; La porte s'ouvre sur le niveau suivant. Les petites boules agissent directement sur les cases. Multi-tirs, bouclier, escargot ou lièvre, faites votre choix. La flèche indique que le bonus est gratuit. Profitez-en !

SUPER SKWEEK**LORICIEL PRIX : C APPRECIATION**

PRESENTATION 98% Chaque écran intermédiaire est un régal de qualité.

GRAPHISME 95% La finesse des décors et des sprites est surprenante.

ANIMATION 95% Quelle rapidité ! Des déplacements paramétrables !

BANDE-SON 90% Les bruitages sont nombreux et, pour une fois, utiles.

JOUABILITE 70% Quelques passages délicats...

DUREE DE VIE 95% Les 250 niveaux vous tiendront en éveil des années !

INTERET 97% Sûrement le plus grand jeu d'action sur Lynx.

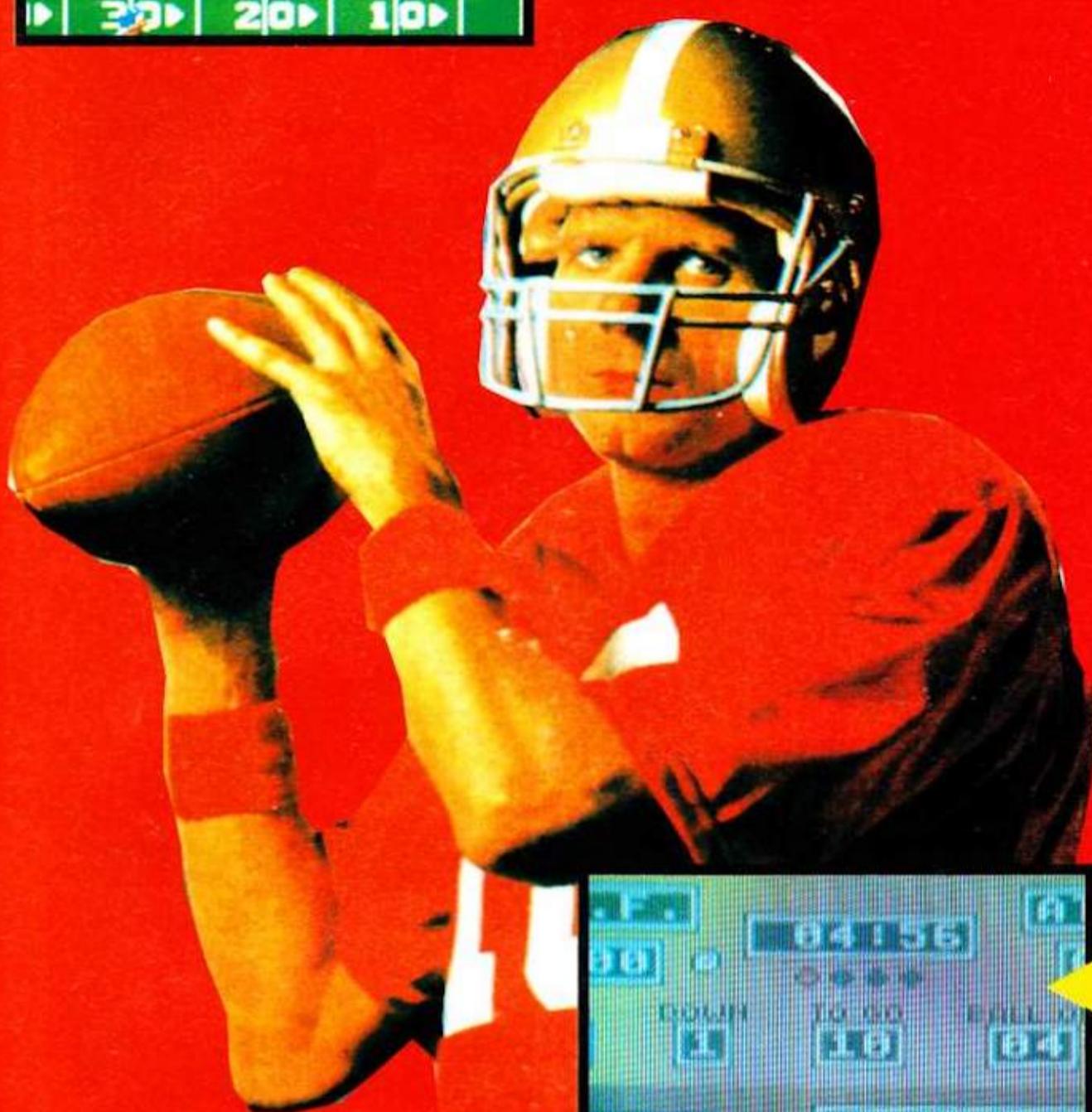
1 JOUEURS



CARTOUCHE



Après le coup de pied d'envoi, le défenseur des Dolphins de Miami réceptionne le ballon. S'il est suffisamment adroit, il peut se frayer un chemin à travers la horde d'attaquants qui se rue vers lui et marquer un Touchdown.



Entre chaque essai, les équipes se réunissent pour concevoir la prochaine stratégie d'attaque ou de défense. Joe Montana vous donne son humble avis mais vous avez toujours la possibilité d'ignorer la voie de la sagesse et de choisir parmi les 26 tactiques proposées.



Les Dolphins (en bleu) se tiennent sur la ligne de mêlée. Le Quarterback rugit ses derniers ordres. Si près du but, l'attaque la plus appropriée reste le passage en force. Quatre essais pour parcourir les 10 yards qui restent, l'affaire est presque dans le sac !

COMMENTAIRE



Cette conversion est assez décevante. Alors que sur Megadrive, Joe Montana I et II étaient excellents, la version Game Gear ne présente qu'un intérêt limité. Le principal défaut de ce

MARC
jeu tient dans la taille des sprites. Même avec la loupe, ils restent bien trop petits pour que le jeu soit intéressant. Les mêlées se transforment vite en véritable imbroglio. On a bien du mal à discerner la personne à qui est destinée la passe et la chance intervient alors davantage que l'adresse. Les bruitages, limités à quelques sifflements et autres sons simplistes, ne viennent pas rehausser un scrolling un peu trop saccadé. C'est dommage car un jeu de football américain aurait pu être passionnant sur Game Gear.

Mettez votre casque, endossez votre armure, la partie va bientôt commencer ! Le football américain est avec le hockey sur glace un des sports les plus physiques qui existe. Parmi ces guerriers du stade, Joe Montana est le Quarterback le plus célèbre de la Ligue de football américain, la NFL. Avec les 49ers de San Francisco, il a été l'un des rares joueurs à remporter plusieurs fois la consécration suprême, le Superbowl. Vous avez maintenant la possibilité de vivre sur Game Gear les exploits de cette fameuse équipe. Après avoir choisi votre adversaire parmi les divisions Est ou Ouest, l'arbitre lance la fatidique pièce de monnaie et la partie commence. Que ce soit en attaque ou en défense, Joe est toujours prêt à vous conseiller (et non commander) la meilleure tactique à utiliser. Mais si l'envie vous en prend, vous pouvez toujours choisir parmi les 26 tactiques proposées par le jeu. Progressivement, vous apprendrez à tirer le meilleur parti de ces combinaisons de jeu afin de personnaliser votre équipe. Et si les trois niveaux de difficulté de l'ordinateur sont insuffisants pour vous empêcher de marquer des Touchdowns en série, vous aurez toujours la possibilité de connecter votre Game Gear à celle d'un ami pour mesurer vos talents respectifs.

Entre chaque essai, les équipes se réunissent pour concevoir la prochaine stratégie d'attaque ou de défense. Joe Montana vous donne son humble avis mais vous avez toujours la possibilité d'ignorer la voie de la sagesse et de choisir parmi les 26 tactiques proposées.



SEGA PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 50%

Rien de bien impressionnant.

GRAPHISME 40%

Des sprites beaucoup trop petits !

ANIMATION 52%

Le scrolling est saccadé.

BANDE-SON 35%

Des bruitages réduits au strict minimum.

JOUABILITE 30%

On a vraiment du mal à distinguer les joueurs !

DUREE DE VIE 40%

L'option deux joueurs connectés vient sauver le tout.

INTERET 30%

Dommage que les sprites soient si petits...

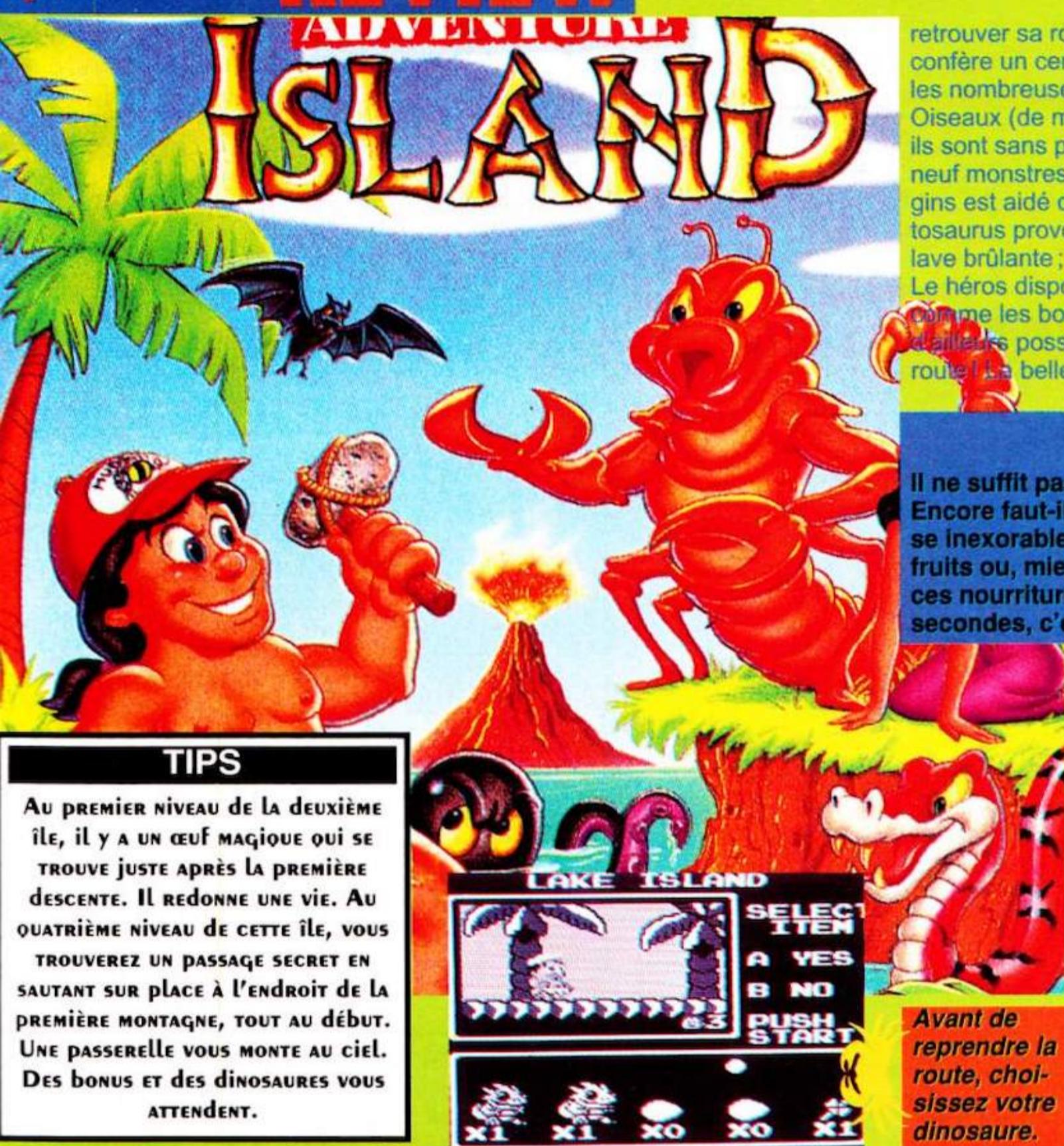
1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

REVIEW ADVENTURE



TIPS

AU PREMIER NIVEAU DE LA DEUXIÈME îLE, IL Y A UN ŒUF MAGIQUE QUI SE TROUVE JUSTE APRÈS LA PREMIÈRE DESCENTE. IL REDONNE UNE VIE. AU QUATRIÈME NIVEAU DE CETTE îLE, VOUS TROUVEZ UN PASSAGE SECRET EN SAUTANT SUR PLACE À L'ENDROIT DE LA PREMIÈRE MONTAGNE, TOUT AU DÉBUT. UNE PASSERELLE VOUS MONTE AU CIEL. DES BONUS ET DES DINOSAURES VOUS ATTENDENT.

COMMENTAIRE



Attention, ce jeu n'a rien à voir avec Adventure Island sur PC Engine paru dans le Consoles + Hors-Série. Ici, nous avons affaire à un jeu de plate-forme proche de Sonic ou de Super

NAVARRO

Mario. Passages secrets, sauts, niveaux sous l'eau et — originalité — contrôle des quatre dinosaures au choix. Les îles sont très différentes et mêlent les parties de plates-formes verticale et horizontale. Le mode vies continues à l'infini est, à mon avis, un élément indispensable si vous voulez voir la fin de l'aventure. Seul regret, l'immobilité de certains monstres, qui rend parfois le niveau de difficultés inégal.

Plus près de toi mon Dieu ! Un des lieux secrets remplis de bonnes choses.

Le skate-board est une arme à double tranchant : il accélère votre vitesse mais il ne peut pas grimper sur les plates-formes.



Soyez prudent, les ennemis volent bas en cette saison.



retrouver sa route. Si vous n'êtes pas un apollon, votre ventre rebondi vous confère un certain charme. Malheureusement, cela ne suffit pas pour séduire les nombreuses créatures qui ont élu domicile sur ces terres "flottantes". Oiseaux (de mauvais augure), escargots, poissons, têtes de mort, serpents... ils sont sans pitié pour Master Higgins, le héros. Mais ce n'est rien à côté des neuf monstres qui vous attendent au bout de chacune des îles ! Master Higgins est aidé dans sa quête par quatre adorables dinosaures. Taylor Campotosaurus provoque des explosions avec sa queue ; Magma marche sur la lave brûlante ; Don-Don se prend pour un oiseau ; Classic nage sous l'eau. Le héros dispose en outre d'une masse. Ces auxiliaires précieux, tout comme les bonus, se trouvent dans les œufs disséminés sur les îles. Il est d'ailleurs possible de les collectionner pour les utiliser ultérieurement. En route ! La belle éplorée n'attend plus que vous !

L'ENERGIE

Il ne suffit pas de détruire tous les ennemis pour finir un niveau. Encore faut-il s'approvisionner régulièrement. La barre d'énergie baisse inexorablement si vous ne prenez pas la peine de manger quelques fruits ou, mieux, de boire des bouteilles de lait. Et quand on sait que ces nourritures providentielles ne restent à l'écran que quelques secondes, c'est une véritable course contre la montre.

A la fin de chaque niveau, le héros pénètre dans une grotte. Il doit choisir un des œufs pour augmenter ses points ou obtenir une vie supplémentaire.



ADVENTURE ISLAND

HUDSON SOFT PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION 60%
Une seule option : les vies continues infinies.

GRAPHISME 70%
Sprites bien dessinés, décors très bien rendus.

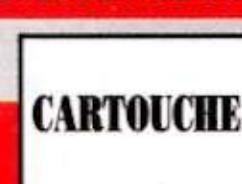
ANIMATION 82%
Les sauts et mouvements du héros sont précis.

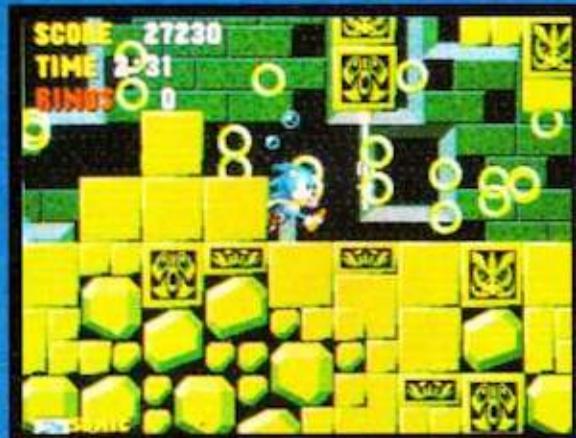
BANDE-SON 85%
Musique entraînante ; les bruitages sonnent juste.

JOUABILITE 86%
Le contrôle du joueur ne pose aucun problème.

DUREE DE VIE 81%
En moyenne, cinq niveaux par île, de quoi voir venir.

INTERET 80%
Un bon jeu qui respecte la progression des difficultés.





SONIC (MD)



LOULOU

| | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | SONIC (MD) |
| 2 | WARSONG (MD) |
| 3 | THUNDER FORCE III (MD) |
| 4 | BURNING FIGHT (Neo-Geo) |
| 5 | SHINING IN THE DARKNESS (MD) |



THUNDER FORCE III (MD)

| | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | THUNDER FORCE III (MD) |
| 2 | GUNHEAD (PC Engine) |
| 3 | SONIC (MD) |
| 4 | FATAL FURY (Neo-Geo) |
| 5 | SHINING IN THE DARKNESS (MD) |



RUSHING BEAT (SFC)



BANANA SAN

| | |
|---|-------------------------------------|
| 1 | RUSHING BEAT (SFC) |
| 2 | SUPER GHOULS'N GHOSTS (SFC) |
| 3 | STAR PARODIA (PC Engine CD2) |
| 4 | PROBOTECTOR (Game Boy) |
| 5 | EXHAUST HEAT (SFC) |



SPRIGGAN (PCE)

| | |
|---|--|
| 1 | SPRIGGAN (PC Engine) |
| 2 | GATE OF THUNDER (PC Engine CD2) |
| 3 | EIGHT MAN (Neo-Geo) |
| 4 | STREET OF RAGE (MD) |
| 5 | EL VIENTO (MD) |



SUPER BASEBALL 2020 (NG)



EL NIO NIO

| | |
|---|---------------------------------------|
| 1 | SUPER BASE BALL 2020 (Neo-Geo) |
| 2 | ROBOCOD (MD) |
| 3 | MANIAC MANSION (NES) |
| 4 | DRAGON'S LAIR (Game Boy) |
| 5 | CHIP'N DALE (NES) |



SUPER GHOULS'N GHOSTS (SFC)

| | |
|---|------------------------------------|
| 1 | THUNDER FORCE III (MD) |
| 2 | SUPER GHOULS'N GHOSTS (SFC) |
| 3 | EXHAUST HEAT (SFC) |
| 4 | BUGS BUNNY II (Game Boy) |
| 5 | TWIN BEE (PC Engine) |

UN NOUVEAU HIT-PARADE !
 CETTE FOIS, CE SONT NOS
 TESTEURS QUI CLASSENT LEUR
 CINQ CARTOUCHES PRÉFÉRÉES
 TOUTES CONSOLES
 CONFONDUES.

HIT

PARADE

TOUS

FORMATS

TOUS

FORMATS



FRED



DOGUY



ROCKET

TOUS
FORMATS

ZE
WE
H
E
M
A
M
e
H
E
T

Votre courrier est de plus en plus abondant, mais je m'organise. C'est dur d'être un nain journaliste ! Bon, je n'ai qu'à m'en prendre à moi-même... En revanche, les dessins se font rares. Un moment, la moitié des lettres étaient accompagnées de vos (superbes) créations, là on arrive à environ une sur cinq... Y'a pénurie de crayons ? Allez, on va relancer un concours de dessins avec un abonnement à la clé. Pour thème, je vous propose le dragon. Ce n'est pas que j'en ai vu (cela fait des siècles qu'il n'y en a plus par ici), mais les anciens racontent plein d'histoires à leur propos, et j'ai un peu de mal à les imaginer... C'est une idée, pas une obligation ! Soyez sages et portez-vous bien ! Et ne jouez pas trop ! Je reçois de temps en temps des lettres de lecteurs qui me disent qu'ils n'arrivent plus à se détacher de leur console. C'est bien de jouer, mais il ne faut pas exagérer, un peu de sport ou de lecture permet de se changer agréablement les idées. Allez, je vous laisse, je commence à jouer les profs. Peut-être que je deviens vieux ?

Wieklen, docteur ès jeux vidéo

PS : beaucoup de questions sur la Megadrive face à la Super Nintendo ; je vous renvoie au "Duel" paru dans le numéro 7



LA PORTE DE L'OMBRE

Salut à toi, Wieklen ! Votre mag est génial, bravo à toute la rédac (on ne la félicitera jamais trop). J'ai quelques questions à te poser.

- 1) J'aimerai savoir pourquoi tout le monde veut changer ton surnom moi je le trouve génial, il est cool, même s'il est un peu barbare.
- 2) Quand sort Tortues Ninja 2 sur NES ?
- 3) Est-ce que vous pensez passer les plans de Shadowgate sur NES ? C'est un jeu génial mais vraiment dur !

Un nintendo-consoles+-maniaque.

Bon, je sais, il ne faut pas passer trop de compliments, ça prend de la place mais... Passons aux questions.

- 1) En fait, c'est moi, dans le 1^{er} numéro de Consoles +, qui ai lancé cette idée. Mais, finalement, moi aussi j'aime bien ce nom. Et je le garde. En revanche, je trouve vos suggestions très amusantes, alors, continuez à m'en envoyer. (Non, il n'y a plus de concours ! Faut tout de même pas exagérer !)
- 2) Tournez les pages de ce magazine, et vous trouverez les Tortues II !
- 3) Je n'ai jamais joué à ce jeu, et je ne peux donc pas t'aider. Pour les plans, je me lance à la recherche d'un "spécialiste". Et puis, si vous l'avez fini, vous pouvez toujours nous écrire !

INFOS SUR LE MAG.

Je ne te propose aucun pseudo, car je trouve que Wieklen c'est très bien. Je passe directo presto aux petites questions...

- 1) A quand une photo de toute l'équipe ? Vous êtes si moches que ça pour ne pas en faire une, ou quoi ?
- 2) Ai-je une petite chance de pouvoir travailler chez vous sans avoir de diplôme mais en sachant tout de même assez bien me débrouiller en français, et ayant une véritable passion pour les jeux vidéo ?
- 3) Votre patron, le Big Boss, ... est-ce Jean-Michel Blottièvre ?
- 4) Allez-vous continuer encore longtemps la meilleure émission de télé du monde... Micro Kid's ? Pour terminer, mon cher Wieklen, je te signale au passage que ta rubrique est l'une de celles que je préfère, et je pense qu'une page ou deux de plus, ce serait encore mieux.

David Labat

Ce pseudo est entré dans vos cœurs, et je n'en changerai maintenant pour rien au monde.

- 1) Moche ? Non, bien sûr, je ne suis pas moche ! J'ai une longue barbe soyeuse et douce, des yeux mutins et une bedaine confortable (rien que du muscle, bien sûr !). Pour ce qui est de la photo, on y a réfléchi, mais on est plutôt contre. D'abord, cela cassera le charme, les dessins sont à ce propos beaucoup plus intéressants. Enfin, je vous signale qu'il y a tout de même un poster avec toute l'équipe Tilt, Consoles+ et Micro Kid's dans le numéro 100 de Tilt !
- 2) A ce propos, vous êtes TRES nombreux à vouloir rejoindre nos rangs. C'est tout à la fois flatteur (on n'est finalement pas si mauvais !), et effrayant. En effet, si tous nos lecteurs deviennent journalistes, qui va nous lire ? Sans rire, notre équipe est plutôt au complet ; tu peux toujours nous envoyer un essai de test pour peut-être, un jour, sait-on jamais... Je ne peux rien te promettre !
- 3) Oui, il dirige à la fois Tilt, Consoles + et Micro Kid's. Un sacré boulot ! Il est heureusement secondé dans cette tâche et, à Consoles +, Isabelle et Jean-Michel M. font un travail formidable. Non, c'est vrai, formidable ! (Note de I. et J.M.M. : merci, Wieklen, on ne se moquera plus de toi, c'est promis !)
- 4) Vingt ou trente ans, je pense...

SUPER NES (OU PAS ?)

Je suis un fan de la Super NES. Mais la Megadrive a beaucoup plus de jeux. Est-ce que la Super NES a un avenir ?

Guillaume

Avec l'arrivée de la Super Nintendo, les choses vont se rééquilibrer. La Super Nintendo a, à mon avis, un avenir certain, mais pas au point de supplanter la Megadrive.

LANCER DE NAINS

- 1) J'organise un tournoi de lancer de nains. Pourquoi ne pas venir ? Bien sûr tu seras nourri, logé et lancé à tes frais !
- 2) J'ai la passion des jeux vidéo. Je sais que c'est une maladie incurable, et mon médecin m'a prescrit 8 heures de jeu par jour. Chaque fois que je joue, j'ai un plaisir incroyable qui me transporte dans la partie. Je ne peux m'arrêter, je veux toujours aller plus loin et encore plus loin dans l'inconnu. Il me faut ma dose de sprites et de scrolling à chaque instant. J'ai l'âme d'un testeur. Je suis en 3^e, et je

n'ai qu'une envie, devenir testeur de jeux. Que faire ?

3) Pourquoi la Neo Geo et ses jeux coûtent tellement cher ?
4) Escape from the Cyber City, sur CD-I, est-il l'adaptation d'un dessin animé ?

5) Y aura-t-il un poster dans les prochains numéros ? Une rubrique arcades ?

6) Y a-t-il un pin's Consoles + ?
Un dernier détail : le casque n'est pas fourni pour le lancer de nain, prends le tien !

Emmanuel B

1) Quelle horreur ! Du lancer de nain ! Mais où vis-tu, pour que des pratiques aussi barbares existent ?
2) Ton cas est grave, très grave même, mais pas désespéré. Le spécialiste que je suis te conseille une ablation totale de la tumeur, si possible non chirurgicale. Divers médicaments peuvent être utiles, comme les "devoirs" des laboratoires Education nationale, qui sont très efficaces.

Blague à part, aimer jouer et désirer devenir journaliste, c'est très bien. Mais, même s'il n'est pas indispensable d'avoir un diplôme, un minimum de connaissances est requis. Et pas seulement dans le domaine des jeux vidéo !

3) C'est une excellente question... A ce propos, la Neo Geo et certains de ces jeux baissent. Le prix annoncé pour les jeux ainsi promotionnés est d'environ 700 F. Un peu moins de deux fois le prix des jeux Megadrive ou SFC...

4) C'est l'adaptation de Galaxy Express 999.

5) Les posters ont disparu d'une façon impromptue (pour des raisons techniques). Reviendront-ils ? Une rubrique arcade est à l'étude, mais présenter des jeux de salles d'arcade prendrait la place de jeux consoles. C'est un difficile dilemme.

6) A envisager... Mystère ! Malotru ! Je ne viendrais certainement pas me faire lancer comme un vulgaire hobbit ! Quelle honte, pour un respectable nain comme moi ! Espèce de troll pustuleux, na !

LA MEILLEURE !

1) Au Japon, quelle est la console 16 bits la plus vendue, entre la Sega Megadrive et la Nintendo Super Famicom ?

2) Laquelle de ces deux consoles a les meilleurs graphismes ?

3) Pour vous, honnêtement, quelle est la meilleure des deux ? Et quelle est la meilleure console entre la Megadrive, la Super NES, la Neo Geo, la Supergrafx, la Coregrafx ? Maintenant, j'ai une mega question à vous poser. J'ai 14 ans, je suis dans l'ensemble bon joueur, et plus tard je

voudrai écrire des articles sur les jeux. Pourriez-vous m'engager à Consoles + pendant les grandes vacances ? Je parle bien anglais, allemand et français.

Edouard le journaliste.

1) Au Japon, la Super Famicom a fortement empiété sur le terrain de la Megadrive. Cela n'empêche pas cette dernière de se porter très bien, car elle s'adresse là-bas à des joueurs plus âgés (ils sont bizarres, les Japonais...).
2) La Super Famicom offre une meilleure résolution et surtout plus de couleurs (256 au lieu de 32).
3) Techniquement, la Neo Geo est actuellement le "top" des consoles. Mais cela ne veut pas dire que ce soit la meilleure console. La Megadrive et la Super Famicom se partagent ce titre (à mon avis), avec pour l'instant un avantage à la MD, qui dispose de nettement plus de jeux. Pour ce qui est de ta question subsidiaire, il me semble difficile de te prendre pour les vacances. En premier lieu, c'est une période de deux mois où nous ne faisons qu'un seul numéro. De plus, c'est un travail qui nécessite plusieurs mois d'apprentissage sur le tas, et tu n'aurais pas le

COURRIER

à valoir vraiment le coup à mon avis.
2) Non, il n'y a aucune compatibilité entre ces deux standards concurrents.

QUELQUES PETITES QUESTIONS :

temps de te "mettre dans le coup".
Mais, qui sait, peut-être à la fin de tes études...

COMPATIBLES ?

Salut à toi, grand et vénérable maître de l'Art des jeux sur consoles. J'ai quelques questions à te poser :

1) Les jeux Miracle Warrior et Dragon Crystal sur Master System valent-ils le coup d'être achetés ?
2) Les jeux Master System sont-ils compatibles avec les jeux NES ?

Joe

Grand Maître.... c'est pas mal, ça !
1) Je préfère Dragon Crystal, le seul

1) Combien y a-t-il de journalistes à la rédac ?
2) Avez-vous un dessinateur dans votre mag ?
3) Pourquoi la Super Famicom est-elle plus puissante que la Megadrive et moins que la Neo Geo ?
4) Dans les tests à plusieurs journalistes, qui met la note finale ?
5) Récemment, j'ai acheté James Pond II (il est génial (et c'est grâce à vous !)). J'ai remarqué sur la cartouche une languette de plastique jaune. A quoi sert-elle ?
6) En ce moment, j'hésite entre acheter Mickey (sur MD) ou garder l'argent pour Sonic II. Ton avis ?

Sébastien

Merci, d'abord, pour ton superbe dessin. Si, si, je t'assure, il est super ! Mais passons à tes questions.



COURRIER

1) C'est assez variable. Attends que je compte.... (long moment !).... après 12, c'est quoi déjà ? Ah, oui, 14.... Bon, disons qu'il y a une quinzaine de "réguliers".
 2) Philippe Tilikete (dit Fifi) est le super dessinateur qui nous dessine nos bouilles à côté des avis.
 3) C'est uniquement un problème de couleurs et de coprocesseurs. La SFC intègre des coprocesseurs qui permettent des déformations et des zooms, qui doivent être programmés sur MD. Les couleurs limitées à 32 sur MD sont un autre point de comparaison. Quant à la Neo Geo, il faut savoir que chaque cartouche comporte des processeurs spécifiques au jeu. Cela justifie à la fois la qualité technique des jeux et leur prix...
 4) En général, c'est le jugement commun qui l'emporte (on peut aussi faire la moyenne). Si les avis sont trop contradictoires, celui qui tape le plus fort gagne. Je gagne souvent...
 5) C'est une caractéristique des jeux Electronic Arts (ou sont-ce tous les jeux américains ?). Elle ne sert à rien, sinon à décorer la cartouche.
 6) Prends Mickey. Il est beau, maniable, en un mot il est génial ! Pour ce qui est de Sonic II, il ne devrait sortir que sur Mega CD (aux dernières nouvelles) et cet accessoire sera donc nécessaire pour y jouer...

SFC : LE POINT SUR LA SITUATION

Pourrais-tu répondre à ces quelques questions :

- 1) Existe-t-il un adaptateur SFC japonaise/NES ?
- 2) Quel est le prix actuel de la SFC japonaise ?
- 3) Quel est la date précise de la sortie de la SFC française ? Quel sera son prix ? Combien valent les cartouches ?
- 4) Je n'ai pas bien compris si, sur la SFC française, on pourra avoir - par exemple - Zelda III, Mario IV, Super Ghouls & Ghosts, etc...
- 5) Qu'est-ce que la Super NES ?

Greg.

1) Un tel adaptateur est annoncé au Japon. Sa date de disponibilité en France n'est pas encore connue.
 2) Où ? En France ? Au Japon ? En

Alaska ? En France, elle coûtera autour de 2 400F.
 3) La SFC française, ou Super Nintendo, doit sortir début mai au prix de 1 500F environ, avec Mario IV. Pour le prix des cartouches, Munster et boule de gomme.
 4) Tu n'es pas le seul. Tous les jeux que tu cites seront disponibles dès la sortie de la machine, ou peu après. Attention ! Les jeux de la Super Famicom (c'est-à-dire la console japonaise) ne sont pas compatibles avec ceux de la Super Nintendo (version française), et réciproquement. C'est du moins ce qu'on croit (et ce qu'on nous dit) pour l'instant.
 5) La Super NES est tout simplement la version américaine de la Super Famicom. Pour résumer, la Super Famicom est vendue au Japon, la Super NES aux USA et la Super Nintendo va arriver en Europe.

PAS SUR LA MD FRANÇAISE...

Si je t'écris, c'est pour que tu me renseignes sur un point : j'ai lu dans un magazine que Wonderboy V ne marche pas sur la Megadrive française, même avec l'adaptateur. Est-ce vrai, ou sont-ce des c... Réponds-moi vite, ce jeu m'intéresse énormément !

Guillaume

Désolé, mais il s'avère que c'est vrai. Wonderboy V est l'un des rares jeux (le seul à ma connaissance) à ne pas fonctionner sur la MD française. En revanche, une version spécifique à cette console est prévue pour très bientôt, donc prends ton mal en patience.

MEGA CD

- 1) La Megadrive + Mega CD est-elle plus puissante que la Super Famicom ?
- 2) Quand, et à quel prix, sera officiellement disponible le Mega CD ? Et ses jeux ?
- 3) Pourriez-vous donner la capacité des jeux que vous testez ?
- 4) Sonic 2 sortira-t-il sur cartouche ou sur CD ? Quelle sera sa capacité ?
- 5) Quelle est la différence entre



WIEKLEN, LE NAIN SURDOUÉ

Mega-Game et Mega-Hit ?

- 6) Après la sortie du Mega CD, quel sera l'avenir des cartouches ?
- 7) La Game Boy couleur sera-t-elle 8 ou 16 bits ?

Alexandre le consoleux

- 1) Si on lit les spécifications techniques, sans aucun doute. En revanche, étant donné le prix de cette extension, l'ensemble MD + Mega CD n'est pas compétitif face à la Super Nintendo.
- 2) "Bientôt" est la seule réponse que j'ai pu obtenir. Par expérience, je peux te dire que cela veut plutôt dire "pas tout de suite..." !
- 3) On pourrait. Mais on ne le fait pas. Et si cette idée passait au-dessus de Consoles +, je n'hésiterais pas à l'abattre d'une décharge de chevrotine. La taille des jeux ne signifie rien, sinon pour ce qui est du prix. Il suffit de regarder les cartouches Neo Geo pour s'en convaincre. Elles sont généralement bardées de mémoire, ce qui n'en fait pas pour autant les meilleurs jeux du monde..
- 4) Sonic 2 est en cours de développement sur Mega CD. Pour sa "capacité", reporte-toi à la réponse 3. Sur cartouche, à suivre...
- 5) Ma foi... Un Mega Hit est un jeu génial, à ne manquer sous aucun prétexte. Un Mega Game... est la même chose en version anglaise non sous-titrée.
- 6) L'avenir des cartouches peut, à moyenne échéance (dans les deux ou trois ans qui viennent) être compromis. Les CD vont-ils les remplacer progressivement ? Par ailleurs, il est probable que les cartouches reprennent le dessus quand les fabricants de composants sauront fabriquer des puces de 20 ou 30 Mo, à bas prix. Certains fabricants japonais annoncent 1998, d'autres 2005....

Stanislas

- 1) Attends, je réfléchis... 5... 4... 3... 2.... 1..... Ça y est, j'ai trouvé ! Pour b supérieur à a, tu aura : $a = \sqrt{(b - 2) / 2} b \sqrt{(pi)} = 0$! Héhé...
- 2) Bon, voyons les choses dans l'ordre... La Super Nintendo est supérieure graphiquement mais ne dispose pas d'une logithèque aussi vaste ni aussi variée que la Megadrive. Cela va évoluer doucement, mais pour l'instant la MD est gagnante. A ce propos, juste pour faire une remarque en passant, Shining in the Darkness (MD, Tilt d'or du meilleur jeu de rôle console) est vraiment une merveille. Après plusieurs mois à jouer dessus, mon petit neveu ne l'a toujours pas fini, et pourtant c'est un très, très bon joueur !
- 3) C'est une très bonne idée. Si bonne, d'ailleurs, que c'est prévu pour très bientôt !

Merci à Alexandre Quang, à Fabrice, à Pierre Fermier et à Isabelle et Mick pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos dessins)

COMMANDÉZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7

Retournez-nous dès aujourd'hui
le bon de commande ci-dessous accompagné de votre
règlement à l'ordre de Consoles +.

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à: l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)

Numéro 2 (451002)

Numéro 4 (451004)

Numéro 6 (451006)

Numéro 1 (451001)

Numéro 3 (451003)

Numéro 5 (451005)

Numéro 7 (451007)

Nombre de numéros:

Somme totale:

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par:

Chèque bancaire

Chèque postal

NOM:

Prénom:

Adresse:

Code postal:

Ville:

(Délai d'expédition: 6 semaines)

• ENQUÊTE • JUGEZ CONSOLES + N°8

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques !
Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !
Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

RUBRIQUES

La couverture :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Le sommaire :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

L'édito :

Ça craint - Sans intérêt - Marrant - Sublime

Le Japon en direct :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Les Previews :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Les tips :

Faibles - Honnêtes - Bons - Excellents

Le hit-parade :

Bidon - Inutile - Pas mal - Bien - Super !

Les petites annonces :

Sans intérêt - Confus - Pas assez - Parfait

Le courrier :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Le plan de Super Mario IV :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

La rubrique Flash :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

La rubrique Zoom :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page - 2 pages - 3 pages - 4 pages - Plus !

Que pensez-vous des pages de tests ?

Photos :

Pas assez - C'est bien - Trop

Textes :

Pas assez - C'est bien - Trop

Mise en page :

Beurk ! - Confuse - Claire - Superbe

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis - Confus - Pratique - Complet et lisible

Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...

| | |
|----------------------|------------------|
| - Consoles + | Pourquoi ? |
| - Joypad | Pourquoi ? |
| - Joystick | Pourquoi ? |
| - Génération 4 | Pourquoi ? |

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui - Non -

Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle - Bof - Pas mal - Très bien - Géniale !

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

.....

.....

Sur laquelle jouez-vous le plus ?

.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

VENTES

NES

5jx Zelda 2, Donkey Kong, Track et Field 2, TMHT, Cobratriangle : 500 F ou 140 F pce. 21, rue de l'Odéon, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 40.46.90.04.

Urgent ! vds K7 pour NES : 250 F pce (B. Billy Skyhawk), état neuf. José PEIROTEN, 97, av. Paul-Vaillant-Couturier. Tél. : (16-1) 43.09.28.39.

Vds jx et acces NES et Gameboy, px (cart. entre 100 et 200 F). Cédric LAMOURET, 34, av. du Gal Joubert, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.52.87.

Vds jx NES : Megaman : 200 F, Ghost Goblins : 200 F, Gremlins 2 : 250 F, Castlevania : 200 F. Romain GILLOT, 1, rue du Roussillon, Parc de Gravigny, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.34.72.82.

Vds NES + 8 man. + pist. + Super Mario 1 : 650 F. Vds 8 jx Mario 3 : 350 F, etc. Emmanuel VEUILLET, 14, allées du Parc, Saint-Nicolas. Tél. : 74.23.03.20.

Vds NES + 3 jx (SMB 3, Simpson Robocop) 2 man. TBE (ss gar.) px : 1 300 F. Patrick PARISOT, 20, rue Paul-Cézanne, 25200 Montbeliard. Tél. : 81.98.50.69.

Vds jx sur Nitendo : Dragon Ninja, Tecmo World Wrestling, Golf, SMB 2 entre 150 et 200 F. Vladimir KOLLA, 13, av. Jean-Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.73.81.

Zelda 2 : 250 F. Robocop : 250 F. Bertrand MOULIN, Les Alibels Quartier du Puit, 26740 Savasse. Tél. : 75.51.27.80.

Vds NES + Super Mario 2 + Bionic Commando le tout : 500 F. Xavier HANIN, 5, rue André-Maurois, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.10.86.

Vds NES complète + NES Advantage + 6 jx TBE, val. : 3 100 F. Px : 1 600 F. Nicolas BRUGNON, 133, av. d'Italie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.80.07.

Vds jx NES : Zelda, Megaman 2, Bionic Commando, Super Mario 2, dble Dragon : 200 à 300 F. Karim FOANA, 3, square des Cardeurs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.25.07.

Vds sur NES DD II, Ghost'n Goblins, Bayou Billy Goal ! Gauntlet II. Ruddy GUILMIN, 47, rue Gustave-Courtet, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.99.31.

NES + 5 jx, dble Dragon 2, Zelda 2, Dragon Ninja, Px : 990 F ou 200 F pce. José PARADINHA, 80, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.18.84.

Vds NES + 9 jx (SMB 3, Megaman 2, Zelda 1, Rygar, Simon's Quest), TBE + Rang. : 2 350 F. Lucas LAINE, 8, rue de Verdun, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.28.63.

Vds Nintendo + 7 jx (Mario III, Zelda I et II, Megaman I et II, Faxan Adu + Life Force. Px : 2 200, val. : 3 210 F). Florian MONTAUD, 14, rue Ginette-Neveu, 31100 Toulouse. Tél. : 61.49.41.63.

Vds jx NES (SMB 1 et 2, Zelda 1, 2, Punch Out, Bubble Bobble, Goonies 2, Dragon Ball) Px : 150 F. Chris SCHUFFNER, 39, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.68.99.

Vds NES : 430 F + 2 man. 2 jx : Blades of Steel : 170 F. Goal : 220 F. Joys : 100 F. Console + joys + 2 jx : 800 le tt : TBE. Aléonard LANDRY, 33610

Cestas. Tél. : 56.07.26.42.

Vds pour NES : Top Gun : 150 F. Pro Wrestling : 150 F, Rob + Gyromite : 250 F. Phaser + Duck Hunt : 200 F. Yann GUERY, lotis. des Paquerettes, 4, allée J.-C.-Serret, 26200 Montelimar. Tél. : 75.53.74.65 (ap. 17 h).

Vds jx Nintendo : Silent Service : 250 F + Top Gun 2nd Mission : 325 F. TBE. Philippe DALEM, 3, rue de Bretagne, 57410 Rohrbach-les-Bitche. Tél. : 87.09.83.97.

Vds NES + Mario 1, 2, 3, Punch Out, Blades, Turtles, Link Wrestle Soccer, Volley, Kun Fu : 2 000 F. Anthony, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.75.24.

Vds Hit NES : SMB 1, 2, 3, Zelda 1, 2, Turtles, Batman, Gostbuster 2, Dragonball, etc. Benjamin BONNARDOT, 50, av. de la Marne, 06100 Nice. Tél. : 93.81.60.90.

Vds NES TBE + 7 jx : Batman, TMHT, Shadow Warrior, Mario 3. Val. : 3 500 F, cédé : 2 000 F. Morgan BURY, 21, rue du Saut de la Pierre, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.28.70 (mercredi ap. 13 h).

Vds Superhits : 200 F pce, 1 000 F les 6 ! Metroid, Life Force, Probotector, Gradius, Cobra. Patrick SARRITZU, 93, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.18.32.

Vds NES + 2 man. + pist. + 8 jx (SMB 1, 2, 3), val. : 3 500 F. Px : 1 600 F. Mathieu JOUNIER, 13, rue Grange, Dame-Rose, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.14.89.

Vds lot de 5 jx NES (Super Mario, Ikari Warriors, Rygar, Trojan Off Road) px : 950 F. Guillaume BENOUF, 45, bd du Lycée, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.91.57.

Vds pour NES 7 jx Galaga, Zelda I et II, Megaman II, Quantum Fighter : 200 F pce. Damien NAURAYE, 6, rue Apensen, 56800 Ploermel. Tél. : 97.74.03.89.

Vds pour NES 1 jeu d'Arcade, Aventure de K., Metal Gear : 250 F, ou éch. ctr Tetris. Franck BOUCHER, 241, rue de l'Argoat, 29860 Plouvien. Tél. : 98.40.95.49.

Vds pour NES (Dble Dragon, Bayou Billy, Batman, Tortues, SMB 1, Dukhant) : 250 F pce. David D'ANGELO, 29, allée des Mimosas, 81600 Gaillac.

Vds NES compl. TBE + 5 jx + 2 man. + Phas. + gar., le tt : 1 600 F ou éch. ctr Supergrafx + 2 man. + 2 jx. Vincent GAUDEFROY, 9, rue de Clermont, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.46.10.

Vds NES + 5 jx (SMB 1, 2, 3, Ghostbusters 2, Duck Hunt) + pist. + 2 man. : 1 200 F (TBE). Jérémie CARROT, 69, rue Jean-Jaurès, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.72.78.

Vds Turtles TBE (300 F) sur NES ou éch. ctr Megaman, Shadow Warrior. Philippe JONCHIER, « Chassagne », 69220 Corcelles-en-Beaujolais. Tél. : 74.66.08.56.

Vds NES + NES Advantage + Mario 1, 2, 3 + Pinbot et Kickle Gubice + magazines : 1 500 à 2 000 F. Jean-Louis CAYUELA, rte de Robion, 1, rés. « Le Capricorne », 84800 Isle-sous-Sorgue. Tél. : 90.38.08.83.

Vds NES + 2 man. + zapper + 5 jx : SMB 1, SMB 3.

Dble Dragon 2, Hogan'Halley et Dhunt. Px : 1 200 F (val. : 2 200 F). Guillaume DUBOR, 46, rue Francis-de-Pressensée, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.94.04.03.

Vds NES + 10 jx TBE : 2 000 F ou éch. ctr MD Jap. + 3 jx. Cédric BELVA, 17, av. du Val-de-Saône, 69580 Sathonay Camp. Tél. : 72.27.08.81.

Vds NES (gar. 6 mois) + 2 man. + 3 jx + magaz. : 1 000 F ou éch. ctr MD + jx. Jérémie CONAN, 11, lot. Karn Ar Groas, 29140 Saint-Yvi. Tél. : 98.94.75.95.

Vds NES + 2 man. + NES max + pist. + 12 jx (Zelda 1 et 2, Mario 1 et 3, Tetris) : 3 000 F. Thibaut BARBEAU, 14, rue Ader, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.79.51.

Vds jx NES : Goal, Blades of Steel, Zelda II, Track & Field II, World Wrestling : 200 F pce. Nicolas MEYNIER, Le Moulard, Boisseul, 87220 Feytiat.

Vds NES + 4 jx + 2 man. + 1 pist., état neuf : 1 390 F. Tél. : Xavier LE MOAL, 7, rue du Maréchal-Marmont, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : 67.79.53.09.

Vds NES + 7 K7 (SMB 3), 2 pad, 1 joy, NES four sc. (ou éch. ctr SFC fr. + SMB 4 + 2 man. : 1 500 F. David COLLIN, 8, rue de Meureux, B-6990 Ny-Hottem, Belgique. Tél. : 19.32.84.46.6517.

Vds jx NES Goonies 2, TMHT DD2, SMB 2, Dragonball, Blades of Steel : 200 F pce ou 1 200 F. Clément ROTH, villa Glaeul, parc de Lormoy, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.01.70.39.

Vds jx NES 200 à 300 F (Rygar, Mega Man 2, Bubble, Robo Warrior, Rad Gravit). Thierry SEVE, 11, rue Pasteur, bât. B, 69520 Grigny. Tél. : 72.24.15.90.

Vds NES + 7 jx (Dble Dragon 2, Life-Force, Robocop, WWF, SMB 3, etc.) : 1 800 F. Aurélien BEAUGEDIS, 5, rue Emile-Zola, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : 80.37.82.32 (à 18 h).

Vds NES + 2 jx (Goonies 2 et Tiger Heli), px : 800 F. Mikaël MAISON, 4, impasse Paul-Fort, Saint-Lubin-des-Joncherets. Tél. : 32.58.16.10 (ap. 17 h).

Jeu To Gun + man., px : 350 F + jeu Kung Fu : 200 F, le tt : 500 F. Pierre-Jean CASSAGNE, 87, rue Delalande, 33500 Libourne. Tél. : 57.25.25.63.

Urgent vds ou éch. jx NES (Galaga, Zelda II, Track and Field II, Metal Gear, Life Force) de 160 à 250 F ou le tt : 1 600 F. Patrick BIESIADA, 85, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.46.10.

Vds CPC 6128 + acc. : 3 000 F. vds NES. Nicolas BAUDRY, 2, rue du Calvaire, 59610 Feron. Tél. : 27.60.13.97.

Vds NES + 5 jx (Punch, Rus'n Attack, Togun, Fester Quest, S. Mario 1), TBE : 1 200 F. Mourad GUEBLI, 4, rue auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.

Vds jx NES : Dble Dragon 3, px : 450 F, compile 8 jx jap. : 1 000 F. Aventure Island 2. Reynald LEPLANQUAIS, 14, rue Buren, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.91.43.62.

Vds NES + 8 jx (Fester's Quest + Zelda 2 + Mario 1 & 3 + Dunk Hunt + TMHT + Megaman 1 & 2) + 1 joy (N15) : 2 200 F. Jérémie GRATIAUX, 4, rue Le Moulin de la Galette, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 50.50.52.43.

Vds NES + 2 man. (Advantage) + 3 jx (Volley Ball,

Trojan et Fester Quest) : 1 000 F. Nicolas COLPAERT, 172, rue des Mouettes, 59123 Bray-Dunes. Tél. : 28.26.81.68.

Jx NES SMB 1, Skate, Zelda 2, BAT, Olymp. A, Wolf, R Racer, Sil Serv, Met Gear RC Proam : 200 F pce. Mickaël GOMEZ, 91 ter, rue Villon, 69000 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.

Vds NES + 12 jx + acc. (val. : 5 000 F), cédé à 2 329 F (jx SMB 1, 2 et 3, TMHT, Roller). Jean PLAYE, 8, rue Antoine-de-Lavoisier, 78180 Montigny-le-Baus. Tél. : (16-1) 30.64.52.30.

Vds NES + 3 jx (Mario 1, Duck Hunt, TMHT) + zapper + 31 jx (val. : 2 080 F), px : 1 050 F. Vincent SALAUN, 9, rue de Jésus, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.30.02.82 (ap. 18 h).

Vds Mario 2, Zelda : 260 F pce, Mario 3, DD2 : 300 F pce. Tetris : 150 F + bte et not., TBE, px à déb. Meng CHHUN, 6, allée Toulouse-Lautrec, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.83.25.86.

Vds NES : Kid Icarus, Turtles, Dble Dragon 2, 200 à 250 F pce. Nicolas BILINSKI, 25, rue des Coquicots, 77440 Mary-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.01.15.97.

Vds NES + zapper + 7 jx (SMB 1, Batman, TMHT, Metalgear, etc.) + cadeaux (TBE), val. : 2 800 F cédé : 1 500 F. Dimitri DECONDE, « Barraca », Saint-Pierre-de-Caubel, 47380 Monclar. Tél. : 53.41.86.01.

Vds NES + jx + zapper + 7 jx (Zelda II, DD II) + cart. 31 jx + Duck Hunt + zapper, px : 800 F. Alexandre David JUBERT, 34, rue des Liliac, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 30.40.04.17.

Vds 43 jx NES : 200 F pce (SMB I, II, III, Megaman III). Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille-Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05.

Vds NES (91) + 2 man. + 3 jx (Track & Field) : 950 F. Eric GAY, Fenevrols, 82140 Saint-antonin Noble Val. Tél. : 63.30.62.21 (ap. 18 h).

Vds jx NES TMHT, px : 200 F, Dble Dribble : 210 F ou 2 : 400 F. Florian LUCARI, 174, rue des Tireurs d'Or, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.60.06.

Vds NES + Mario 3, TBE : 590 F (port comp.). Simon FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.

Vds jx NES : 250 F pce (Zelda, Tetris, Rad Racer, Mach River, Rescue, TMHT). Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, bât. K, esc. 1, 31130 Ris-Orangis. Tél. : 69.06.33.18.

Vds jx NES : Kid Icarus, Dble Dragon II, Wizards & Warriors, Track & Field, Blades of Steel. Christophe CHAUVIN, 7, rue des Fours, 83560 Vinon-sur-Verdon. Tél. : 92.78.83.42.

Vds jx NES : Megaman 1 et 2, Iron Sword, Faxanadu, DD II, SMB 1, Spy VS Spy, Tennis, Gremlins 2 : 200 F env. Nicolas WAGNER, 27, rue Francoeur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.07.50.

Vds NES : 450 F + joy, T

Vds 2 K7 pour Sega, Spellcaster et American Pro Football : 200 F pce ou 350 Fles 2. Mohamed BA-DAOUI, 3, place Ravel, 62138 Douvrin. Tél. : 21.40.95.55.

Vds MS + pist. + 11 jx (Wonderboy 3, R-Type, Psycho-Fox) px : 1 900 F ou 150 F pce. Rémi AMOROS, 5, rue Antoine Cavoisier, 39000 Lons-le-Sauvage. Tél. : 84.47.19.97.

Vds Sega MS + 3 jx : Battle Out Run, Alex Kid in Shinobi, World et Alex Kid in Miracle. Franck MAGRO, rue de la Source, 38320 Bresson. Tél. : 76.62.25.40.

Vds jx Sega MS : S.Sragon, Out Run, Casino G. D. Hawk, After Burner, px : 140 F. Alexandre SCHMITT, 24, rte de Sarrebourg, 57400 Buhl-Lorraine. Tél. : 87.23.91.09.

Vds Sega M.S. II + 4 jx Sonic, Mickey, Alex Kid et Shinobi : 600 F. Laurent CARRERE, domaine du Parc bleu, 12, allée des Platanes, 13480 Calas. Tél. : 42.69.13.81.

Vds sur M.S. AE Rial Assault ou éch. ctre The Lucky Dime ou Astérix. Jean-Noël GUIDICI, 1, rue des Muriers, lot. Les Piboules, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.97.

Stop Affaire ! vds Megadrive TBE franc + 4 jx (Sonic, Quackshot) + 2 man (Pro 2) : px : 1 200 F. Laurent AUGADE, 72, av. Lavoisier, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.75.93.

Vds S.M. plus + 6 jx (R-Type, Ghouls'n Ghost, Wonderboy III) : 1 000 F. Nicolas GAULIER, 63, av. Danielle-Casanova, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.08.60.

Vds Super Monaco GP : 250 F. Cyril OMNES, 19, rue de la Chaussée, 91460 Marcoussis. Tél. : (16-1) 69.01.87.30.

Vds Sega MS + 11 jx (Shinobi, Tennis etc.) val. : 4 500 F cédé à : 2 400 F. Arnaud DURAND, 20, rue Richard-Wagner, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.58.67.

Vds Sega MS + 8 jx + 3 man. + pist. + lunet. 3D + 1 jeu 3D. TBE. Val. : 4 700 F, px : 2 500 F. Laurent NEHLICH, 34, av. du Président Pompidou, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.01.85.02.

Vds jx MS (9) de 125 à 150 F. Sidney GROSDIER, 3, allée Daguere, 91000 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.69.64.

Vds Sega MS + 2 man + pist. + 4 jx tir + 5 jx, cédé : 1 200 F ou 150 F le jeu. Matthieu MILAN, 440, rue des Vannes, 58130 Urzy. Tél. : 86.38.53.63.

Vds Sega MS + pist. + Super Tennis + Altered Beast + dble Dragon + Ninja + Secret + Wonder 2 : 1 300 F. Michaël FARDELIN, 7, allée de Tréfle, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.62.40.

Vds Master S. + 9 jx, After Burner, Vigilante, etc. 1 200 F. Thomas LANNOU, 9, rue Roger-Salengro, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.34.58 (ap. 18 h).

Vds, éch. SM, 2 mans + 9 jx (Out Run) Tennisace, (Shinobi) : 1 300 F ou ctr PC Engine Coregrafx. Nicolas MESSIEZ-PETIT, 69, bd de l'Hôtel-de-Ville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.32.73.

Vds Sega MS + 5 jx, px : 750 F ou 120 F pce. Didier WANG, 18, rue Pastourelle, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.91.65.

Vds Sega MS + 2 jx : 300 F ou vds jx de 40 à 180 F. Emmanuel VICCOQ, 7, rue Gérard-de-Nerval, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.97.79.

Vds Sega MS + 2 joys + 5 jx (Hang-DN + After Burner + Golden Axe (ss gar.) px : 700 F. Florent LE-BON, 33, rue Blanche-Hottinger, 77600 Guermantes. Tél. : (16-1) 64.30.66.50.

Vds M.S. + 2 jx, TBE : 390 F. Yanis LAFON, 82, rue de Périgueux, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.22.51.

Vds SMS + 2 controls Sticks + 1 joy + 8 jx Golden Axe, Black Belt, val. : 700 F. François-Xavier ZAFRA SANCHEZ, 3, rue Abel, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.25.44.

Vds Phaser + lunettes + 22 jx (oui / aa) (YS) Rambo 3, Ultima 4) : 2 500 à 3 000 F. Andrew KABELIS, 33, rue de Parsignies, 7130 Binche Hainaut (Belgique). Tél. : 00.32.64.36.91.76.

Vds M.S. + (25 jx : R-Type, Dble Dragon) + pist. + lun. 3D + 3 joys. Px : 2 950 F. Xavier HARMAND, 47, rue des Chantereines, 93100 Monteguill. Tél. : (16-1) 42.87.75.87.

Vds M.S. 2 neuve (août 91) + Alex Kidd, 1 man., 1 prise Péritel : 400 F. TBE. Arnaud L'IBESSART, 357, route de Mons, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.81.12.

Vds Sega MS : 350 F. Vds jx : 150 F (Sonic Moonwalker Ghouls Ghost, Eswat, Out Run, Myhéro). Maritel LE BACQUER, 51, rue des Fauvettes, 95380 Puiseux-en-France. Tél. : (16-1) 34.68.86.31.

Stop Affaire ! vds SMS + jx + 2 man + pist. : 1 350 F. Ludovic UZAN, 35, av. de Gravelle, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.19.37.

Vds MS 3 joys + Pro + 9 jx : Populous, Alex, Shinobi, Pachana, Wonder 3, Out Run, tt : 1 700 F. Philippe LOPEZ, 12, rue des Patriarches, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.61.77.

Vds Sega MS + 2 man + 6 jx (Sonic, Mickey, G.Ghost, Out Run), val. : 2 500 F, cédé : 1 500 F à déb. Bastien BARBERI St-Pierre, 83560, St-Jean-le-Montagnier. Tél. : 94.80.07.96.

Halte ! vds jx Sega, M.S. : Altered Beast, Golden Axe, Vigilante, TBE. Px à déb. Mathieu CARDONA, BOURRON, 56150 Baud. Tél. : 97.39.00.61 (W.E.).

Vds Sega M.S. + jx (9) (Mickey, Bubble Bobble, Psycho Fox, etc.) le tt : 1 450 F. Thomas DUCRES, HLM les Cros Bata, St-Saturnin-les-Avignon, 84450. Tél. : 90.22.40.06.

Urgent ! vds MS (Alex Kid) + 2 man + 3 jx (Vigilante,

Sonic, Shinobi) px : 1 000 F. Nicolas MILTEAU, place des Marronniers, Oiro, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.51.21.

Vds M.S. + pist. + 12 jx + 1 à 4 man. au px incroyable de 1 550 F. François BEGER, 14 bis, rue Guenot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.34.53.

Vds MS + 2 man + 4 jx : 650 F, éch. ou vds, Forgotten, WD, T.B.E., Urgent à déb. Frédéric HUREL, 116, rue Jean-Jacques, Rousseau, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.56.60.31.

Vds SMS + 9 jx + (2 jx) le tt : 1 300 F ou 8 jx : 900 F (val. : 3 000 F) (SP, Castar, Wom 2) ou 200 F PC. Sylvain LEBLANC, 23, rte des Grovasons, 91290 Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.08.01.

Vds SMS + 10 jx + 2 man + joy + joy Avion + pist. : 1 500 F ou éch. ctre Gamegear. Julien DELMAS, 787A, rue de Louga, 12100 Millau. Tél. : 65.61.24.02.

Vds jeu SMS Vigilante : 150 F px à déb. Emmanuel DANDREA, 24, av. du Frigoulet, 34660 Cournonterral. Tél. : 67.85.04.02.

Vds M.S. + 7 jx + 2 Pad + crol Stick + Rapidfire + Pist. Urgent, px : 600 F. Richard COUDERC, St-André, Les Plantes de Vidal, 33220 Saint-Foy-la-Grande. Tél. : 57.46.45.33.

Vds Micro Sega SC 3000 (1984) + 6 jx + Basic + Magneto K7 Sega + man. le tt : 800 F. Frédéric BUCHOLZER, 93, bd D'Aulnay, 93250 Villemommel. Tél. : (16-1) 45.28.82.20.

Vds Sega M.S. + 2 man + 6 jx (Sonic, M.M. Castle, G.Ghosts, Out Run, etc.) val. : 2 500 F, cédé : 1 500 F. Bastien BARBERI, 83560 ST-Pierre St-Julien le Montagnier. Tél. : 94.80.07.96.

Vds jx MS (9) de 125 à 150 F. Sidney GROSDIER, 3, allée Daguere, 91000 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.77.69.64.

Vds Sega MS + 2 man + pist. + 4 jx tir + 5 jx, cédé : 1 200 F ou 150 F le jeu. Matthieu MILAN, 440, rue des Vannes, 58130 Urzy. Tél. : 86.38.53.63.

Vds Sega MS + pist. + Super Tennis + Altered Beast + dble Dragon + Ninja + Secret + Wonder 2 : 1 300 F. Michaël FARDELIN, 7, allée de Tréfle, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.62.40.

Vds Master S. + 9 jx, After Burner, Vigilante, etc. 1 200 F. Thomas LANNOU, 9, rue Roger-Salengro, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.34.58 (ap. 18 h).

Vds, éch. SM, 2 mans + 9 jx (Out Run) Tennisace, (Shinobi) : 1 300 F ou ctr PC Engine Coregrafx. Nicolas MESSIEZ-PETIT, 69, bd de l'Hôtel-de-Ville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.32.73.

Vds Sega M.S. + 5 jx, px : 750 F ou 120 F pce. Didier WANG, 18, rue Pastourelle, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.91.65.

Vds Sega MS + 2 jx : 300 F ou vds jx de 40 à 180 F. Emmanuel VICCOQ, 7, rue Gérard-de-Nerval, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.97.79.

Vds Sega MS + 2 joys + 5 jx (Hang-DN + After Burner + Golden Axe (ss gar.) px : 700 F. Florent LE-BON, 33, rue Blanche-Hottinger, 77600 Guermantes. Tél. : (16-1) 64.30.66.50.

Vds M.S. + 2 jx, TBE : 390 F. Yanis LAFON, 82, rue de Périgueux, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.22.51.

Vds SMS + 2 controls Sticks + 1 joy + 8 jx Golden Axe, Black Belt, val. : 700 F. François-Xavier ZAFRA SANCHEZ, 3, rue Abel, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.41.25.44.

Vds Phaser + lunettes + 22 jx (oui / aa) (YS) Rambo 3, Ultima 4) : 2 500 à 3 000 F. Andrew KABELIS, 33, rue de Parsignies, 7130 Binche Hainaut (Belgique). Tél. : 00.32.64.36.91.76.

Vds M.S. + (25 jx : R-Type, Dble Dragon) + pist. + lun. 3D + 3 joys. Px : 2 950 F. Xavier HARMAND, 47, rue des Chantereines, 93100 Monteguill. Tél. : (16-1) 42.87.75.87.

Vds M.S. 2 neuve (août 91) + Alex Kidd, 1 man., 1 prise Péritel : 400 F. TBE. Arnaud L'IBESSART, 357, route de Mons, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.81.12.

Vds Sega MS : 350 F. Vds jx : 150 F (Sonic Moonwalker Ghouls Ghost, Eswat, Out Run, Myhéro). Maritel LE BACQUER, 51, rue des Fauvettes, 95380 Puiseux-en-France. Tél. : (16-1) 34.68.86.31.

Stop Affaire ! vds SMS + jx + 2 man + pist. : 1 350 F. Ludovic UZAN, 35, av. de Gravelle, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.19.37.

Vds MS 3 joys + Pro + 9 jx : Populous, Alex, Shinobi, Pachana, Wonder 3, Out Run, tt : 1 700 F. Philippe LOPEZ, 12, rue des Patriarches, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.61.77.

Vds Sega MS + 2 man + 6 jx (Sonic, Mickey, G.Ghost, Out Run), val. : 2 500 F, cédé : 1 500 F à déb. Bastien BARBERI St-Pierre, 83560, St-Jean-le-Montagnier. Tél. : 94.80.07.96.

Halte ! vds jx Sega, M.S. : Altered Beast, Golden Axe, Vigilante, TBE. Px à déb. Mathieu CARDONA, BOURRON, 56150 Baud. Tél. : 97.39.00.61 (W.E.).

Vds Sega M.S. + jx (9) (Mickey, Bubble Bobble, Psycho Fox, etc.) le tt : 1 450 F. Thomas DUCRES, HLM les Cros Bata, St-Saturnin-les-Avignon, 84450. Tél. : 90.22.40.06.

Urgent ! vds MS (Alex Kid) + 2 man + 3 jx (Vigilante,

Sonic, Shinobi) px : 1 000 F. Nicolas MILTEAU, place des Marronniers, Oiro, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.51.21.

Vds M.S. + pist. + 12 jx + 1 à 4 man. au px incroyable de 1 550 F. François BEGER, 14 bis, rue Guenot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.34.53.

Vds MS + 2 man + 4 jx : 650 F, éch. ou vds, Forgotten, WD, T.B.E., Urgent à déb. Frédéric HUREL, 116, rue Jean-Jacques, Rousseau, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 97.39.00.61.

Vds M.S. + pist. + control stick + 1 joys + 9 jx (GP Monaco) : 1 500 F. Anice LAJNEF, 9, rue Geofroy-Langevin, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.13.75.

Vds M.S. + 6 jx (Alex Kid Thunderblade, Dinamite Dux, Mickey, Golde Axe : 1 500 F. Jérôme TROUILLET, 5, rue du Lycée Camille-Claudel, 95910 Fouries. Tél. : 27.60.01.60 (poste 58).

A Saisir, Sega + 9 jx neuf, Mickey, etc. le lot : 1 200 F. René PRADE, La Grande-Bastide, Villa n° 26, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.04.91.

Vds SMS II, ss gar. + 2 man + 5 jx : Sonic Moonwalker Wonderboy 1, etc. TBE : 2 000 F. Florent GEORGE, 1 bis, rue Vignet-Trouvé, 69270 Fontaines-sur-Saône. Tél. : 27.60.01.60 (poste 58).

Vds SMS II, ss gar. + 2 man + 5 jx : Sonic Moonwalker Wonderboy 1, etc. TBE : 2 000 F. Florent GEORGE, 1 bis, rue Vignet-Trouvé, 69270 Fontaines-sur-Saône. Tél. : 27.60.01.60 (poste 58).

Vds SMS II, ss gar. + 2 man + 5 jx : Sonic Moonwalker Wonderboy 1, etc. TBE : 2 000 F. Florent GEORGE, 1 bis, rue Vignet-Trouvé, 69270 Fontaines-sur-Saône. Tél. : 27.60.01.60 (poste 58).

MEGDRIVE

Vds Megadrive jap. + 8 jx + Arcade Power : 2 800 F ou éch. Neo-Geo ou SFC, poss. vte sép. Sébastien HOUALET, 51 bis, rue de la Garenne, 61300 L'Aigle. Tél. : 33.34.34.88.

Vds Megadrive + 7 super jx + 2 man., cédé à 2 700 F. Yann VALLANT, 37, rue Roger, 34410 Serignan. Tél. : 67.39.56.51.

Ach. jx Neo-Geo et Megadrive. Vds PC Engine + 2 man. + 1 dbleur + 3 jx : 1 300 F. Romain GANNE, 2189, rue des Marronniers, 57070 Metz. Tél. : 87.36.21.11.

Vds jx MD nvtés sur MD, SFC et PC Engine. Ech. jx sur Neo-Geo. Stéphane, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.

Ech. vds Megadrive + 7 jx : Sonic, Mickey + adapt. cart. : 3 000 F ou ctr Superfamicom + jx. Fabien LE BRETON, 31, rue des Iris, 14800 Touques. Tél. : 31.88.62.02.

Vds Megadrive + 5 jx : 2 000 F + 4 jx : 1 800 F + 3 jx : 1 550 F + 2 jx : 1 300 F + 1 jeu : 1 000 F. Vds jx sép. Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.67.73.

Vds ou éch. ou ach. jx sur Megadrive. Cher. S. Monaco GP, sonic, Street of Rage : 240 F. Frédéric GODEFROID, 11/45, rue des Cotonniers, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.31.34.77.

Vds Megadrive + 8 jx (Quackshot, Sonic, Mickey, etc.) : 3 100 F. Vds Gameboy + 4 jx : 900 F. Laurent LARUE, 37, colline des Pierres-Brunes, 86240 Smarves. Tél. : 49.88.55.88.

Vds ou éch. jx : Marvel Land, Run Ark, Shadow of the Beast, Out Run, Laker CS Celtics. Grégory BELACEL, 2, allée du Commerce, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 60.11.53.93.

Vds jx franc. et jap. : 160 F. Moonwalker, Joe Montana Foot, Italia 90, Magical Boy, etc. Xavier HARMANY, 47, rue des Chanteneines, 93100 Montrouil. Tél. : (16-1) 42.87.75.87.

Vds ou éch. jx MD (Alterest Beast, Ghouls'n Ghost) : 200 F. Christophe LAMENDIN, 64, rue de Melun, résidence du Bourg, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.10.83.79.

Vds MD jap. ss gar. TBE + F22, Moon, Foot : 1 250 F. Vds NES TBE + 5 jx : Top Gun, etc. : 1 200 F. Mourad GUEBLI, 4, rue Auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.

Vds ou éch. jx Megadrive (Sonic, Alt Beast, Fantasia, Ghouls'n Ghost), cause : terminés. Martin. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.

Vds 200-250 F Out Run, Fantasia, Gynoug, T. Force 3. Sh. Dancer, Dinoland, Boxe, Foot, etc. Frédéric LIEVEQUIN, 8, rue de Fontenoy, 59000 Lille. Tél. : 20.52.51.15 (ap. 19 h).

Vds Megadrive ach. déc. 91, peu servie + jx : Ghouls'n Ghost, etc. : 1 300 F. Hernan VASQUEZ, 78, rue de Montrouil, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.47.97.

Vds Last Battle : 295 F port compris. Camille BAR-BARY, Le Vouzelas, 26600 Mercurol. Tél. : 75.07.48.04.

Vds sur MD : Sonic : 300 F. Centurion : 350 F. Golden Axe : 270 F. Truxton : 190 F et Road R. (neuf) : 390 F. Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95300 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17.

Vds 5 jx : A. Beast, Ken, Golden Axe, Gost Buster, Spoder : 220 F pce ou le tt : 800 F. Grégory YAPOUJIAN, 3, passage Rauch, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.92.57.

Vds sur MD : The Immortals, val. : 489 F, px : 335 F. Vds sur NES Double Player : 310 F. Maxence PEILLON, route de Lonzé, 69210 Saint-Germain-sur-l'Arbresle. Tél. : 74.01.23.08.

Vds jx MD : Shinobi, Aft. Burner 2, Gynoug, Ghouls'n Ghost : 200 F pce + jx NEC à 200 F : FM Tennis.... Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds jx Megadrive 250 F pce : Battle Squadron, Gaiars, Musha Aleste, Bonanza Brothers... Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.

Vds Megadrive franc. + Sonic + adapt. jx. peu serv. ss gar. Samir ZEHANI, 58, av. des Pins, 38090 Villefontaine. Tél. : 79.96.24.49.

Vds Megadrive jap. + 3 jx (F22 Intercep, Super Monaco GP, 688 Sub Attack) : 1 700 F. Régis FAVAREL, Le Fraysse, 82200 Bas. Tél. : 63.04.99.50 (+ 18 h).

Vds jx Megadrive (fr.) : Fantasia à 300 F, mickey, Strider, Monaco, Eswat, Thunderf. 3, Budokan à 250 F. Grégory MALHERBE, 55 ter, allée Saint-Roch, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.10.65.

Vds jx Megadrive (hits) petits px. Julien CALDERARO, 69, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.38.86.

Vds jx Megadrive (Sonic, Alien Storm, Quacshot, Fantasia) peu servi : 300 F. Jean-Philippe VINCENT, 9, rue Cite Saint-Jean, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.04.15.25.

Vds Megadrive jap. + 2 joypads + Street of Rage : 900 F. vds Mercs, Fantasy, Start 3, Populous, Sonic. Alexandre BRAUN, 42-44, av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.63.08.

Vds ou éch. jx Megadrive (Wrestle War, Out Run, Sonic...) : 200 F pce. Ach. EA Hockey, Michael GAUT, Montcier, 70000 Coulevon. Tél. : 84.75.08.06 (ap. 18 h).

Vds jx MD Street of Rage, Strider, Golden Axe, etc. + vds moni. coul. : 700 F. Renaud FESCHET, Les grés, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.

Vds jx MD : 300 F (Fantasia, Budokan, Ghosbusters, Super Hang-On Populous). David HERBELLLOT, 21490 Clenay. Tél. : 80.23.29.05.

Vds jx Megadrive : Won. 3 : 200 F, World Cup Italia : 200 F. Sonic : 250 F, Super Monaco : 250 F, Quack : 350 F. Olivier MOREL, 5, rue Jean-Sullivan, 35000 Rennes. Tél. : 99.33.04.61.

Vds Megadrive + adapt. (jap.) + jx (Moonwalker, Shadow Dancer, Sonic, Super Basket) : 1 200 F à déb. Sylvain GARET, allée 6, Les Charmilles, chemin de la Vernique, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.41.71.

Vds nbx jx Megadrive, Famicom, Neo-Geo, Gameboy, NEC, William. Tél. : 39.60.70.38 (entre 18-20 h).

Vds jx MD (Sonic, Mickey, Super Monaco GP, Streets of Rage). Vds jx NES + jx NEC (TBE). Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.

Vds Megadrive + 1 man. + 1 jeu état neuf. Px : 900 F. Michel POUPOUN, résidence Le Four, 26, rue Jean-Cousin, 89100 Saint-Clément. Tél. : 86.95.48.81.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F. Super Monaco GP : 200 F. Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds ou éch. jx Megadrive (Sonic, Alt Beast, Fantasia, Ghouls'n Ghost), cause : terminés. Martin. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.

Vds MD jap. ss gar. TBE + F22, Moon, Foot : 1 250 F. Vds NES TBE + 5 jx : Top Gun, etc. : 1 200 F. Mourad GUEBLI, 4, rue Auguste-Renoir, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.73.26.

Vds ou éch. jx Megadrive (Sonic, Alt Beast, Fantasia, Ghouls'n Ghost), cause : terminés. Martin. Tél. : (16-1) 46.32.13.60.

Vds sur MD : Sonic : 300 F. Centurion : 350 F. Golden Axe : 270 F. Truxton : 190 F et Road R. (neuf) : 390 F. Laurent COURTAUD, 13, rue de Romesnil, 95300 Livilliers. Tél. : (16-1) 34.66.91.17.

Vds 5 jx : A. Beast, Ken, Golden Axe, Gost Buster, Spoder : 220 F pce ou le tt : 800 F. Grégory YAPOUJIAN, 3, passage Rauch, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.92.57.

Vds sur MD : The Immortals, val. : 489 F, px : 335 F. Vds sur NES Double Player : 310 F. Maxence PEILLON, route de Lonzé, 69210 Saint-Germain-sur-l'Arbresle. Tél. : 74.01.23.08.

Vds jx MD : Shinobi, Aft. Burner 2, Gynoug, Ghouls'n Ghost : 200 F pce + jx NEC à 200 F : FM Tennis.... Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds jx Megadrive 250 F pce : Battle Squadron, Gaiars, Musha Aleste, Bonanza Brothers... Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.

Vds Megadrive franc. + Sonic + adapt. jx. peu servi. ss gar. Samir ZEHANI, 58, av. des Pins, 38090 Villefontaine. Tél. : 79.96.24.49.

Vds Megadrive jap. + 3 jx (F22 Intercep, Super Monaco GP, 688 Sub Attack) : 1 700 F. Régis FAVAREL, Le Fraysse, 82200 Bas. Tél. : 63.04.99.50 (+ 18 h).

Vds jx Megadrive (fr.) : Fantasia à 300 F, mickey, Strider, Monaco, Eswat, Thunderf. 3, Budokan à 250 F. Grégory MALHERBE, 55 ter, allée Saint-Roch, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.10.65.

Vds jx Megadrive (hits) petits px. Julien CALDERARO, 69, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.38.86.

Vds jx Megadrive (Sonic, Alien Storm, Quacshot, Fantasia) peu servi : 300 F. Jean-Philippe VINCENT, 9, rue Cite Saint-Jean, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.04.15.25.

Vds Megadrive jap. + 2 joypads + Street of Rage : 900 F. vds Mercs, Fantasy, Start 3, Populous, Sonic. Alexandre BRAUN, 42-44, av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.63.08.

Vds ou éch. jx Megadrive (Wrestle War, Out Run, Sonic...) : 200 F pce. Ach. EA Hockey, Michael GAUT, Montcier, 70000 Coulevon. Tél. : 84.75.08.06 (ap. 18 h).

Vds jx MD Street of Rage, Strider, Golden Axe, etc. + vds moni. coul. : 700 F. Renaud FESCHET, Les grés, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.51.84.

Vds jx MD : 300 F (Fantasia, Budokan, Ghosbusters, Super Hang-On Populous). David HERBELLLOT, 21490 Clenay. Tél. : 80.23.29.05.

Vds jx Megadrive : Won. 3 : 200 F, World Cup Italia : 200 F. Sonic : 250 F, Super Monaco : 250 F, Quack : 350 F. Olivier MOREL, 5, rue Jean-Sullivan, 35000 Rennes. Tél. : 99.33.04.61.

Vds Megadrive + adapt. (jap.) + jx (Moonwalker, Shadow Dancer, Sonic, Super Basket) : 1 200 F à déb. Sylvain GARET, allée 6, Les Charmilles, chemin de la Vernique, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.41.71.

Vds nbx jx Megadrive, Famicom, Neo-Geo, Gameboy, NEC, William. Tél. : 39.60.70.38 (entre 18-20 h).

Vds jx MD (Sonic, Mickey, Super Monaco GP, Streets of Rage). Vds jx NES + jx NEC (TBE). Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.

Vds Megadrive + 1 man. + 1 jeu état neuf. Px : 900 F. Michel POUPOUN, résidence Le Four, 26, rue Jean-Cousin, 89100 Saint-Clément. Tél. : 86.95.48.81.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F. Super Monaco GP : 200 F. Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F. Super Monaco GP : 200 F. Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F. Super Monaco GP : 200 F. Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F. Super Monaco GP : 200 F. Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F. Super Monaco GP : 200 F. Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.09.06.

Ech. jx Megadrive (Sonic, Battle Squadron). Vds Master System + jx : 600 F. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole-France, 42120 Le Coteau. Tél. : 77.68.71.71.

Vds jx Megadrive 688 Attack Sub. : 300 F. Super Monaco GP : 200 F. Eric PERACHE, 19, bld Clément-Michut, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.32.08.

Vds jx MD zoom : 200 F, Mystic Defender : 250 F, Fantasia : 350 F. Fabrice FABER, 43, rue de Verdun, 77390 Courtemer. Tél. : (16-1) 64.06.89.13.

Vds jx MD (Quackshot, Sonic, Mercs, etc.) : 180 à 380 F. Martial PREVOT, 748, av. Jean-Jaurès, 59790 Ronchin. Tél. : 20.86.01.21 (ap. 18 h).

Vds, éch. A. Burner, spiderman, Alt. Beast. Cher. Devil Crash, Ghouls'n Ghost, Centurion. Jérôme, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 4

PC ENGINE

Vds NEC Coregrafx + 4 jx : 1 400 F au choix. Tél. : (16-1) 47.09.03.79.

Vds NEC Coregrafx + 4 jx (N. Story, Super Star Soldier, Power Eleven, Moto Roader) à déb. 1 100 F. Georges PHOUANGKEO, 46, bd des Coteaux, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.27.13.77.

Vds NEC Turbo-Express Américaine + 3 jx (PC Kid, Sidearms, Super Volleyball) au déb. 91 ou autres jx. Px : 1 800 F. Georges PHOUANGKEO, 46, bd des Coteaux, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.27.13.77.

Vds jx NEC : PC Kid, S.S. Soldier, Klax, Barumba, D.Spirit, Doramon : 200 F pce. Populous : 250 F. Frédéric LECARPENTIER, 17, rue Gal de Gaulle, 75310 Sainte-Adresse. Tél. : 35.54.41.64.

Vds NEC Coregrafx + 5 jx + 1 man. bte d'orig. TBE. Px : 1 600 F. Georges PHOUANGKEO, 46, bd des Coteaux, 59150 Wattrelos. Tél. : 20.27.13.77.

Vds ou éch. jx NEC PC Kid 1 et 2, Nin. Spir., Mar., Maz., Sup. Long., Nosed., Gor Dark Leg. Benoit MESLET, 5, rue du Grenier à Sel, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.14.65.

Vds NEC Core + 7 jx (PC Kid 2, N. Spir., Batman) : 1 600 F. Vds jx NES anciens : 200 F pce. Alexandre FIEVET. Tél. : 24.59.32.65.

Vds SP Gx + 2 jx (1941, Aldynes) TBE et ss gar. : 1 200 F ou éch. ctre Cyber Lip. Arnaud LORIEUX, 9, rue du 11-Novembre, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.61.33.20.

Vds Populous et PC Kid 2 à 200 F pce. Gianni LO PASSERO, 6, allée des Jonquilles, 88300 Neufchâteau. Tél. : 29.94.06.15 (ap. 19 h).

Vds jx NEC Titan Cybercore SCI. Px : 250 F. Matthieu REVERIER, 103, allée de la Mésange, 84320 Entraigues. Tél. : 90.83.22.64.

Vds Nec + 8 jx + 5pleur + joy à 1 550 F ou éch. ctre Megadrive + 2 jx. Matthieu SIMON, 17, Montée de la Lieuse, 38070 St-Quentin-Fallavier. Tél. : 74.94.31.89.

Vds jx Nec CD, Fighting, Street, Spriggan, valis 2. Vds Game Gear. Damien FALIPH, Le Phebia, 14, av. Samuel-Bassaguet, 34280 Carnon. Tél. : 67.50.64.20.

Vds PC Engine Duo (New) + jx, val. : 4 200 F, px : 3 200 F. Lionel REPELLIN, rue de la Maritelle-Bresson, 38320 Bresson. Tél. : 76.62.89.80 (ap. 17 h 15).

Vds PC Engine GT + 5 jx : 2 600 F sans jx : 1 800 F. Cher. F 1 Circus 91. Cédric CUVELIER, 8, RN 45, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.

Vds PC Engine + PC Kid : Px : 1 000 F. Ach. jx Megadrive à 200 F. Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.

Vds jx PC Engine : 200 F (Rastan Saga II). Michel DELENSEIGNE, 38, rue Léon-Foucault. Tél. : 30.34.28.20.

Coregrafx + 4 jx (PC Kid 2) le tt : 1 500 F ou éch. ctre autres. Stéphane DELARUE, 85, rue du 19-Mars-1962, 59119 Waziers. Tél. : 27.98.07.30 (entre 17 h 30 et 19 h).

Vds 1941 : 250 F. Cyber-Core : 140 F. Dark Legend : 160 F. PC-Kid 2 : 180 F. ach. jx Core 1 Super. François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.

Vds Coregrafx + 4 jx (PC Kid II) Px : 1 000 F. Sébastien YNESTA, 302, bd de St-Maurice, apt. 33, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.26.17.

Vds PC Engine blanche + PC Kid 2 : 800 F ou éch. ctre Megadrive. Thierry MARTIN, 17, rue George-Sand, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.45.54 (ap. 18 h).

Vds Coregrafx + 4 jx. Px : 1 200 F à déb. Eric COURBOT, 20, rue de l'Armorique, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.86.25.

Vds Coregrafx + 4 jx (Son Son II, Operation Wolf, Ordyne, Energy), le tt : 1 500 F. Eddy BOUSSETTA, 2, rue Carnot, 72270 Malicorne-sur-Sarthe. Tél. : 43.94.80.21.

Vds L. de Tonma : 250 F ou éch. ctre F1 Circus. Vds Toy 5 Boy : 100 F. Vds jx Lynx, Sega | Borvan DIN, 9, rue Biscarra, 06000 Nice. Tél. : 93.13.85.81.

Ech. Gunhead ctre 2 jx (Violent Solider, New Zealand, Barumba, Chase HQ...) ou ach. : 300 F. Olivier MARTIN, Saint-Barthélémy, 83790 Pignans. Tél. : 94.48.89.36.

Vds Coregrafx + 1 jeu (F1 Circus 91), TBE. Val. : 1 400 F, cédé à 850 F à déb. Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.

Vds Coregrafx TBE + 2 man. + 2 jx Cyber Core et Vigilante. Px : 750 F. Eric BOURE, 7, quai de Bercy, appt 223, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.27.80.

Vds Coregrafx TBE + 2 man. + 2 jx Cyber Core et Vigilante. Px : 750 F. Eric BOURE, 7, quai de Bercy, appt 223, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.27.80.

Vds 2 jx NEC : Super Star Soldier : 110 F. Ninja Spirit : 130 F. Emmanuel DESCAT, Les Rivières Henruel, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.84.56.

Vds NEC 50 Hz + 2 man. + 13 jx : 2 790 F ou vds le lot de 13 jx : 2 490 F. Arnaud CACHEUR, 81, rue Roger-Salengro, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.68.12.

Vds NEC PC Engine + 6 jx (Jackie Chan, PC Kid 2, Ninja Spirit). Px : 1 600 F. Bruno GUEDON, 4, lot du Roquet, 53400 Niafles. Tél. : 43.06.31.26.

Vds Coregrafx + 5 jx (F. Match Tennis, Jacky Chan, Hit the Ice) : 1 500 F (ach. 3 000 F !). Matthieu CAHN, 24, rue Barbet-de-Jouy, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.28.25.

Vds jx NEC de 250 à 280 F. Ach. ts jx NEC pour le Club NEC 69, Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.

Vds PC Engine GT, TBE, ss gar. + adapt. sect. + FM Tennis + F1 Circus 91 + Drag. Spirit. Px : 1 900 F. Eric MASSARO, 10, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.12.65 (ap. 20 h).

Vds Coregrafx + 6 jx, val. : 3 390 F, px : 2 600 F. Nicolas LEMEE, 18, av. Thierry, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.58.46.

Vds PC Engine + 3 jx : 800 F. Sami DJERADI, 24, av. Henri-Peuteul, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.32.

Vds NEC + 6 jx + 1 man. (PC Kid 2), val. : 3 290 F, px : 1 700 F. Mikael CORTES, 26, rue Emile-Zola, 29200 Brest. Tél. : 98.46.49.72.

Vds Coregrafx + 4 jx (Final Match Tennis, Kung Fu, Toy Chop Boy et Arien), TBE : 900 F. Guillaume PRUVOST, 80, rue Louise-Michel. Tél. : (16-1) 39.57.45.31.

Vds 5 jx NEC (Herotoma, Ninja Spirit, St Dragon) : 900 F, ach. Quint. et man. Yann GUILLOUET, 2, rue Jacques-Brel, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.93.81.

Vds jx NEC : n'vts et anciens jx. Vds jx sur Neo-Geo et Megadrive. Stéphane, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.

Vds jx NEC : PC Kid 2 : 150 F. Ghouls'n Ghost sur Supergrafx : 250 F. Drop Rock : 50 F. Pierre DE MONTERA, 2, sentier des Basses-Pointes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.40.35.

Vds, ach., éch. jx NEC (rech. PC Engine Duo, Mega Hits, quint. + Pro 1). Sébastien LE HENAFF, 27, rue Jules-Le-Flohic, 56100 Lorient. Tél. : 97.37.32.60.

Vds jx NEC : Ninja Spirit : 200 F. New Zealand Story : 180 F. Pac Land et Monster Path : 155 F. Sébastien ORLIANGE, 2, av. de Comte, 33510 Andernos. Tél. : 56.82.93.78.

Vds PC Engine Duo (New) + jx, val. : 4 200 F, px : 3 200 F. Lionel REPELLIN, rue de la Maritelle-Bresson, 38320 Bresson. Tél. : 76.62.89.80 (ap. 17 h 15).

Vds PC Engine GT + 5 jx : 2 600 F sans jx : 1 800 F. Cher. F 1 Circus 91. Cédric CUVELIER, 8, RN 45, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.

Vds PC Engine + PC Kid : Px : 1 000 F. Ach. jx Megadrive à 200 F. Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.

Vds jx PC Engine : 200 F (Rastan Saga II). Michel DELENSEIGNE, 38, rue Léon-Foucault. Tél. : 30.34.28.20.

Coregrafx + 4 jx (PC Kid 2) le tt : 1 500 F ou éch. ctre autres. Stéphane DELARUE, 85, rue du 19-Mars-1962, 59119 Waziers. Tél. : 27.98.07.30 (entre 17 h 30 et 19 h).

Vds 1941 : 250 F. Cyber-Core : 140 F. Dark Legend : 160 F. PC-Kid 2 : 180 F. ach. jx Core 1 Super. François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.

Vds Coregrafx + 4 jx (PC Kid II) Px : 1 000 F. Sébastien YNESTA, 302, bd de St-Maurice, apt. 33, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.26.17.

Vds PC Engine blanche + PC Kid 2 : 800 F ou éch. ctre Megadrive. Thierry MARTIN, 17, rue George-Sand, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.45.54 (ap. 18 h).

Vds Coregrafx + 4 jx. Px : 1 200 F à déb. Eric COURBOT, 20, rue de l'Armorique, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.86.25.

Vds Coregrafx + 4 jx (Son Son II, Operation Wolf, Ordyne, Energy), le tt : 1 500 F. Eddy BOUSSETTA, 2, rue Carnot, 72270 Malicorne-sur-Sarthe. Tél. : 43.94.80.21.

Vds L. de Tonma : 250 F ou éch. ctre F1 Circus. Vds Toy 5 Boy : 100 F. Vds jx Lynx, Sega | Borvan DIN, 9, rue Biscarra, 06000 Nice. Tél. : 93.13.85.81.

Ech. Gunhead ctre 2 jx (Violent Solider, New Zealand, Barumba, Chase HQ...) ou ach. : 300 F. Olivier MARTIN, Saint-Barthélémy, 83790 Pignans. Tél. : 94.48.89.36.

Vds Coregrafx + 1 jeu (F1 Circus 91), TBE. Val. : 1 400 F, cédé à 850 F à déb. Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.

Vds Coregrafx TBE + 2 man. + 2 jx Cyber Core et Vigilante. Px : 750 F. Eric BOURE, 7, quai de Bercy, appt 223, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.27.80.

Vds Coregrafx TBE + 2 man. + 2 jx Cyber Core et Vigilante. Px : 750 F. Eric BOURE, 7, quai de Bercy, appt 223, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.27.80.

Vds 2 jx NEC : Super Star Soldier : 110 F. Ninja Spirit : 130 F. Emmanuel DESCAT, Les Rivières Henruel, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.84.56.

Vds NEC 50 Hz + 2 man. + 13 jx : 2 790 F ou vds le lot de 13 jx : 2 490 F. Arnaud CACHEUR, 81, rue Roger-Salengro, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.68.12.

Vds NEC Coregrafx + 5 jx (F. Match Tennis, Jacky Chan, Hit the Ice) : 1 500 F (ach. 3 000 F !). Matthieu CAHN, 24, rue Barbet-de-Jouy, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.28.25.

Vds jx NEC de 250 à 280 F. Ach. ts jx NEC pour le Club NEC 69, Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.

Vds PC Engine GT, TBE, ss gar. + adapt. sect. + FM Tennis + F1 Circus 91 + Drag. Spirit. Px : 1 900 F. Eric MASSARO, 10, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.12.65 (ap. 20 h).

Vds Coregrafx + 6 jx, val. : 3 390 F, px : 2 600 F. Nicolas LEMEE, 18, av. Thierry, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.58.46.

Vds PC Engine + 3 jx : 800 F. Sami DJERADI, 24, av. Henri-Peuteul, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.32.

Vds NEC + 6 jx + 1 man. (PC Kid 2), val. : 3 290 F, px : 1 700 F. Mikael CORTES, 26, rue Emile-Zola, 29200 Brest. Tél. : 98.46.49.72.

Vds Coregrafx + 4 jx (Final Match Tennis, Kung Fu, Toy Chop Boy et Arien), TBE : 900 F. Guillaume PRUVOST, 80, rue Louise-Michel. Tél. : (16-1) 39.57.45.31.

Vds 5 jx NEC (Herotoma, Ninja Spirit, St Dragon) : 900 F, ach. Quint. et man. Yann GUILLOUET, 2, rue Jacques-Brel, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.93.81.

Vds jx NEC : Ninja Spirit : 200 F. New Zealand Story : 180 F. Pac Land et Monster Path : 155 F. Sébastien ORLIANGE, 2, av. de Comte, 33510 Andernos. Tél. : 56.82.93.78.

Vds PC Engine Duo (New) + jx, val. : 4 200 F, px : 3 200 F. Lionel REPELLIN, rue de la Maritelle-Bresson, 38320 Bresson. Tél. : 76.62.89.80 (ap. 17 h 15).

Vds PC Engine GT + 5 jx : 2 600 F sans jx : 1 800 F. Cher. F 1 Circus 91. Cédric CUVELIER, 8, RN 45, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.

Vds PC Engine + PC Kid : Px : 1 000 F. Ach. jx Megadrive à 200 F. Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.81.35.

Vds jx PC Engine : 200 F (Rastan Saga II). Michel DELENSEIGNE, 38, rue Léon-Foucault. Tél. : 30.34.28.20.

Coregrafx + 4 jx (PC Kid 2) le tt : 1 500 F ou éch. ctre autres. Stéphane DELARUE, 85, rue du 19-Mars-1962, 59119 Waziers. Tél. : 27.98.07.30 (entre 17 h 30 et 19 h).

Vds 1941 : 250 F. Cyber-Core : 140 F. Dark Legend : 160 F. PC-Kid 2 : 180 F. ach. jx Core 1 Super. François ISNARD, Villeneuve, 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.

Vds Coregrafx + 4 jx (PC Kid II) Px : 1 000 F. Sébastien YNESTA, 302, bd de St-Maurice, apt. 33, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.26.17.

Vds PC Engine blanche + PC Kid 2 : 800 F ou éch. ctre Megadrive. Thierry MARTIN, 17, rue George-Sand, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.45.54 (ap. 18 h).

Vds Coregrafx + 4 jx. Px : 1 200 F à déb. Eric COURBOT, 20, rue de l'Armorique, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.86.25.

Vds Coregrafx + 4 jx (Son Son II, Operation Wolf, Ordyne, Energy), le tt : 1 500 F. Eddy BOUSSETTA, 2, rue Carnot, 72270 Malicorne-sur-Sarthe. Tél. : 43.94.80.21.

Vds L. de Tonma : 250 F ou éch. ctre F1 Circus. Vds Toy 5 Boy : 100 F. Vds jx Lynx, Sega | Borvan DIN, 9, rue Biscarra, 06000 Nice. Tél. : 93.13.85.81.

Ech. Gunhead ctre 2 jx (Violent Solider, New Zealand, Barumba, Chase HQ...) ou ach. : 300 F. Olivier MARTIN, Saint-Barthélémy, 83790 Pignans. Tél. : 94.48.89.36.

Vds Coregrafx + 1 jeu (F1 Circus 91), TBE. Val. : 1 400 F, cédé à 850 F à déb. Sébastien RACINE, 2, rue du Bois-des-Vignes, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.

Vds Coregrafx TBE + 2 man. + 2 jx Cyber Core et Vigilante. Px : 750 F. Eric BOURE, 7, quai de Bercy, appt 223, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.27.80.

Vds Coregrafx TBE + 2 man. + 2 jx Cyber Core et Vigilante. Px : 750 F. Eric BOURE, 7, quai de Bercy, appt 223, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.76.27.80.

Vds 2 jx NEC : Super Star Soldier : 110 F. Ninja Spirit : 130 F. Emmanuel DESCAT, Les Rivières Henruel, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.72.84.56.

Vds NEC 50 Hz + 2 man. + 13 jx : 2 790 F ou vds le lot de 13 jx : 2 490 F. Arnaud CACHEUR, 81, rue Roger-Salengro, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 42.37.68.12.

Vds NEC Coregrafx + 5 jx (F. Match Tennis, Jacky Chan, Hit the Ice) : 1 500 F (ach. 3 000 F !). Matthieu CAHN, 24, rue Barbet-de-Jouy, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.28.25.

Vds jx NEC de 250 à 280 F. Ach. ts jx NEC pour le Club NEC 69, Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.

Vds PC Engine GT, TBE, ss gar. + adapt. sect. + FM Tennis + F1 Circus 91 + Drag. Spirit. Px : 1 900 F. Eric MASSARO, 10, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.12.65 (ap. 20 h).

Vds Coregrafx + 6 jx, val. : 3 390 F, px : 2 600 F. Nicolas LEMEE, 18, av. Thierry, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.58.46.

Vds PC Engine + 3 jx : 800 F. Sami DJERADI, 24, av. Henri-Peuteul, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.35.32.

Vds NEC + 6 jx + 1 man. (PC Kid 2), val. : 3 290 F, px : 1 700 F. Mikael CORTES, 26, rue Emile-Zola, 29200 Brest. Tél. : 98.46.49.72.

Vds Coregrafx + 4 jx (Final Match Tennis, Kung Fu, Toy Chop Boy et Arien), TBE : 900 F. Guillaume PRUVOST, 80, rue Louise-Michel. Tél. : (16-1) 39.57.45.31.

Vds 5 jx NEC (Herotoma, Ninja Spirit, St Dragon) : 900 F, ach. Quint. et man. Yann GUILLOUET, 2, rue Jacques-Brel, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.93.81.

Vds jx NEC : Ninja Spirit : 200 F. New Zealand

petites annonces

PowerEleven) : 1700 F. Benoit LECLERCQ, 25, av. de la Victoire, 59290 Wasquehal. Tél. : 20.98.09.33.

Vds jx NEC : Jacky Chan, PC Kid 2, Cybercore : 890 F. Gilles PETER, 21, bld Galliéni, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.08.20.84.

PC Engine + 7 jx + NES + 4 jx, px : 1490 F. Stéphane DEUSY, 37, rue de la Barre, 62580 Neuville-Saint-Vaast. Tél. : 21.59.16.09.

Vds Coregrafx + 2 man. + 7 jx (PC Kid 2, Tennis, Deag Moon, Overide, F1 Circus...) : 1880 F. Patrick MAGNIEN, 6, rue du Jour, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.73.20.

Vds Coregrafx + 2 jx (PC Kid 2, Adventure Island, etc.) + quint. : 900 F. Cédric GUY, 13 bis, rue de la Tullerie, 34480 Laurens. Tél. : 67.70.28.96.

Vds PC Engine GT + 3 jx : St Dragon + Cyber Core - Formation Soccer 2. Px : 2100 F (gar. 93). Olivier CHAOUAT, 2, allée du Portugal, Massy. Tél. : 69.20.42.29.

Vds Coregrafx + 8 jx (Tonma, D. Spirit, Jacky Chan, etc.), le tt : 300 F. Emmanuel DURAND, 12, villa Chevreuse, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.44.92.33.

Vds Coregrafx + dbleur + 2 man. + F. Soccer, N. Spirit, Violent Soldier, Vigilante, Veigs. Px : 1050 F à déb. Marc REGNAULT, 30, rue Marceau, 94210 La Varenne Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.54.23.

Vds 1 CRGX p. 5 + 1 CD ROM + 3 jx NEC et 2 jx CD ROM. Raphaël UNGLIK, 25, rue du Rendez-vous, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.56.50.

Vds jx NEC et SGX : Grandzort Adv., Island, Popouls, Ghoul's Ghost, Aldynes, etc. Cyril SEBILLE, 5, rue des Bains, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.50.85 (ap. 19 h).

Vds Coregrafx P 5 neuve 4 jx (SCI, Cyber-Core, Hell Explorer, PC Kid 2). Px : 1800 F. Damien BRIERE, 4, allée Jan-Palach, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.39.96.

Vds PC Engine + 3 jx : Space Harrier + R-Type + After Burner 2, le tt : 750 F. Jessy PRINTZ, 40, rue Clemenceau, 54240 Joeuf. Tél. : 82.22.15.78.

Vds 14 jx sur PC Engine (Toma, Cadash, Shinobi, R-Type, etc.) de 200 à 250 F pce. David VANEL, 32, rue Roublot, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.94.92.55.

Vds NEC Coregrafx + 6 jx (PC Kid 1 et 2, Final Match, Tennis) + 1 man. (TBE) : 1300 F. Pascal MACE, 18, rue Gaston-Monmousse, bât. C, esc. 1, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.94.89.

Vds Core. + quint. + 2 joys + 5 jx (J. Chang, FM Tennis) : 2100 F, ss gar. 6 mois, poss. vte sép. Frédéric BECOURT, 21, rue des Bleuets, 59770 Marly. Tél. : 27.36.06.21.

Vds Coregrafx + 6 jx (PC Kid 2, Ninja Spirit, Jacky Chan) : 1500 F. Emilien BEAUSART, 4, av. de Beauvert, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.03.94.

Vds Coregrafx + 7 jx, le tt : 1390 F, poss. vte sép. cher. Megad. jap. Gregory HALAMAJ, 11, rue Lapinska, 62820 Libercourt. Tél. : 21.74.53.48.

Vds jx NEC TV Sport Foot, N2 Story-Veigues : 100 F pce. Shinobi : 150 F. PC Kid 2, Cadash : 200 F. Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.

Vds Coregrafx + 2 man. + 7 jx (PC Kid 2, Tennis, Deag Moon, Overide, F1 Circus...) : 1880 F. Patrick MAGNIEN, 6, rue du Jour, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.73.20.

Vds Coregrafx + 5 jx : SS. Soldier, Populous, Power Eleven : 1700 F. px à déb. Benoît LECLERCQ, 25, av. de la Victoire, 59290 Wasquemal. Tél. : 20.98.09.33.

PC Engine + 16 jx + quint. + man. : 3000 F. Riyad. Tél. : 30.32.19.51 (21 h).

Vds Coregrafx + 1 man. + 4 jx. Antoine DELAUNAY, 22, rue d'Edreville. Tél. : 35.43.25.85 (18 h).

Vds PC Engine GT + Bjx : 2800 F. Fou éch. ctre Neo-Geo + 2 jx. Ach. pce sans cordon peritel. Fabrice BINET, 36, Les Cirolières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Vds PC Engine + 10 jx + man. Px : 2300 F. Laurent BOUILLON, 21, cité des Châtres-Sacs, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.19.10.

Vds Coregrafx + 6 jx (Volley) + tripleur + 3 man. + pénétr. + câble audio., TBE. Px : 1100 F. Nicolas EOUZAN, 57, rue Delphin-Petit, rés. edhec N° 554, 59000 Lille. Tél. : 20.15.47.76.

Vds Coregrafx 2 + 7 jx (PC Kid 2, Adventure Island, etc.) + quint. : 900 F. Cédric GUY, 13 bis, rue de la Tullerie, 34480 Laurens. Tél. : 67.70.28.96.

Vds ou éch. jx NEC : PC Kid 2, Paranoia, Dark Legend, SSS ctre Ninja S., Parasol, Neutopia 2, François SENGLAT, 67 bis, av. de la Libération, 26000 Valence. Tél. : 75.44.08.18.

Vds NEC + 10 jx 5Gunhed, PC Kid 2), val. : 5200 F, px : 2600 F à déb. ou ctre SFC. Benjamin BACLE, 204, rue des Bois-Blancs, 59000 Lille. Tél. : 20.92.93.24.

Vds Coregrafx bon état + quint. + 3 joy + 5 jx : 1400 F. Damien THIBAULT, 1, allée des Grands-Champs, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.63.58.10.

Vds jx NEC : Aero, Gunhed de Ball, P 47, PC Kid 2, Megadrive, éch. jx Neo-Geo : 2020 F. Chris-

tophe HOEPPE, La Rue des Ihros, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.

Vds Coregrafx 2 + Cyber Core + 1 man. : 500 F + vds Final Math, Tennis : 250 F. port comp. Pascal HOARAU, 5, impasse auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds jx NEC ou éch. : PC Kid 2, P 47, aero, Gunhed. Vds Megadrive, éch. jx Neo-Geo : 2020 F. CL. Christophe HOEPPE, La Rue des Jards, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.

Vds jx NEC (PC 2 for soc Cada., etc.) + 1 jeu SGFX 1941 de 200 à 350 F ou éch. ctre jx Mega. Thuc LE VAN, 9, bld Raspail, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.77.

Vds Coregrafx + quint. + 2 man. + 1 jeu : 700 F, port compris ! Vds jeu : 120 F et dbleur : 120 F. Eric MEYER, 3, rue Madame de Sévigné, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.98.24.

Vds PC Engine GT + 7 jx : Cadash, Momotaroh : 2600 F ou jx : 100 à 200 F. Romain MAGNAN, 161, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.51.

Vds PC Engine GT + 2 jx : 2000 F (Fin. Soldier, Vigilante...), vds jx PC Engine (Jackie Chang). Alexandre THIERY, 6 bis, rue Jacques-Lemercier, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.55.05.47.

Vds PC Engine GT Turbo : 2900 F, 7 jx : Populous, Doreamon, Lode Runner, M. Heli, Batman. Romain MAGNAN, 161, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.51.

Vds PC Engine GT : 2000 F. Supergrafx : 1100 F et 10 jx : 200 F pce. Fabrice POUGET, 20, rue Descartes, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.84.16.88.

Vds Supergrafx + 3 jx (Jackie Chan, R-Type) : 900 F. Vds jx SFC de 350 à 450 F. Sébastien DUFOUR, Les Combes Noires, Villette, 34400 Luine. Tél. : 67.71.31.62.

Vds Supergrafx + 4 jx (TBE) + 2 man. (nov. 91) : 1790 F. Tél. : 85.56.10.76 (18 à 22 h).

Vds Supergrafx + 7 jx : 2300 F. Michaël GALLICOT. Tél. : 48.08.16.41.

Vds SGFX + quin. + 2 man. + adap. CD + 12 jx NEC CD ou éch. ctre SuperFamicom + 5 jx mini. ou ach. Cedric GRECH, 181, bld des Perrières, 71000 Mâcon. Tél. : 85.39.45.64.

Vds Supergrafx + 1 jeu SPGX + 6 jx CGX : 2000 F. Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saen, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.

Vds SGX + 3 jx (1941, Aldynes, Knight Rider) : 1700 F. Nicolas BUET, 17, place Jules-Ferry, 69000 Lyon. Tél. : 78.28.85.70.

Vds SGF + quin. + man. + Pro 1 + 7 jx (Ghoul'sn Ghost, SSS, CCP), TBE : 2000 F (val. : 4700 F). Alexandre CALAMENT, 36, av. de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.29.15.

Vds SGFX + 8 jx : 1941, Grand Zork, Ghoul'sn Ghost, Aldynes + quin. + XE1 pro + Ultimate, TBE : 3000 F. Sylvain. Tél. : 54.74.89.63.

Vds SGX TBE + jx : PC Kid 1 et 2, 1941 (SGX). Ghoul'sn Ghost (SGX), etc. Px à déb. Jérôme LUX, hameau de Belintot, 76360 Bouville. Tél. : 35.91.55.47.

Vds Supergrafx + 5 jx (Granzort, Battle Ace, Aldynes, 1941, Ghoul'sn Ghost), px : 1500 F. Louis LAMARRE, 43, rue du Dauphiné, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.75.02.

Supergrafx + 3 jx : Ghoul'sn Ghost + Paranoïa + Power Eleven : 2000 F. Ach. à Noël. Frédéric LABOULY, Les essards, 17250 Saint-Porchaire. Tél. : 46.93.91.27.

Vds Supergrafx + 8 jx (Grand Zork, Power Drift, Ghoul'sn Ghost, Cadash...): 2500 F. Christophe HUE, 31, bld du Commandant-Charcot, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.24.92.70.

Vds Supergrafx + 8 jx (Coryoon, Aldynes, Ghoul'sn Ghost). Px : 2200 F. Olivier LECLERCQ, 5, al. des Cyttises, 95590 Presles. Tél. : (16-1) 30.34.24.02.

Supergrafx + 9 jx (Splatter House, Ghoul'sn Ghost, etc.) + dbl + 2 man. + revues. Px : 2750 F. Vincent TABET, rés. Anaïs, 84, ch. du Merlan, 13014 Marseille. Tél. : 91.49.09.21.

Vds Supergrafx + joy + Battle Ace + Grand Zork + transfo. + adapt. CD ROM : 1500 F. Lionel BARTHELEMY, 79, rue des Charmilles, 67400 Illkirch. Tél. : 88.67.18.31.

Vds Supergrafx + 1600 F + 3 jx + dbleur + 2 man., TBE (juin 91) + jx : 220 F pce. Laurent STRAUSS, villa Le Rosier, chem. Edouard-Manet, 13500 Martigues. Tél. : 42.81.68.80.

Vds Supergrafx + 3 jx, px : 1690 F (ss gar.), val. : 2400 F. Alexandre PEYRON, 1, hameau de la Coudre, 35350 Saint-Meloir-des-Ondes. Tél. : 99.88.17.84.

Vds Supergrafx TBE + 2 jx : 990 F (val. : 1890 F), vds jx et access. Olivier TACO, 7, square de Gas-cogne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.13.27.

Vds Supergrafx neuf + Jacky Chan : 1250 F. Christophe LEBIGRE, 5, rue Lamartine, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.55.79.40.

Vds SGX + quin. + 1 joy + 8 jx (Ghoul'sn Ghost, Deadmoon, Cadash, Aeroblast), val. : 4350 F. Px : 2800 F. Arthur HUGOT, 5, place de la Comédie, 79000 Niort.

Vds jx NEC : Aero, Gunhed de Ball, P 47, PC Kid 2, Megadrive, éch. jx Neo-Geo : 2020 F. Chris-

GAMEBOY

Vds Gameboy + 4 jx : 500 F ou éch. ctre Game Gear. Geoffrey LACROIX, 1418, av. de Paris, 95400 Cambrai. Tél. : 27.74.87.64.

Vds Gameboy + adapt. sect. + Tetris : 400 F, + 4 jx : 1000 F. Célio CAOCCI, Ecole H-Barbusse, rue des Marronniers, 95140 Garges. Tél. : (16-1) 39.86.30.62.

Vds Gameboy + 6 jx (Tetris, R-Type, Gameboy's Quest, Batman, Tortues, Tennis) : 1090 F. Fabrice GALONNIER, 6, Grande-Rue, 77118 Balloy. Tél. : (16-1) 60.67.19.13.

Vds jx Gameboy : 100 à 150 F, nbx Titres. Florent BEAU, 3, rue Combaktion. Tél. : 78.49.50.26.

Vds jx Gameboy, Castel Vania-Spiderman, état neuf px : 150 F pce. Mickael GABLE, 20, rue de l'Est, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.89.20 (av. 18 h).

Vds G.Boy + 6 jx + sacoche (Gremlins 2, Dragons-Lair, Gargole's Quest etc.) : 900 F. Mickael ER-NOULT, 9, allée des Sangliers, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.11.16.

Vds Gameboy + Tetris + Câble + Turtles + Gargoyles Quest + MarioLand + Gamelight : 700 F. Yann VASSEUR, 17, passage-Paillot, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.45.39.

Vds Gameboy + 7 jx + adapt. sect + 4 piles recharge. : 1290 F. Urgent ! Vds Gameboy Tetris + 1 jeu. Eric JOUANNO, 2, rue de la Reine-Blanche. Tél. : 45.35.48.56 (av. 20 h).

Vds Gameboy + 6 jx (Duck Tales, Nemesis) : 1200 F ou éch. ctre Game G. + 1 jeu. Jérémie MICHALAK, 53, quai de Bonneuil, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 48.83.42.16.

Urgent ! vds Gameboy et Megadrive Fr. + 3 jx (Moonwalker, Mickey, Arcus) px à déb. Vincent FOURNET, 13, rue de la Reine-Blanche. Tél. : 45.35.48.56 (av. 20 h).

Vds Gameboy + jx + loupe :

LYNX

Vds Lynx + adapt. + 5 jx (Bluelight Ning, Klay, Chip's Challenge, Slime world, Cal. Games) : 1 000 F. Philippe PERRIN, 41, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.27.78.00.

Vds Lynx 2 jx TBE, Slime world + adapt sect. + Com. Lynx + écouteurs (val. : 1 500 F). px : 650 F. Frédéric FONTERET, 90, Jardins de Nambours, 31650 Auzielle. Tél. : 61.39.21.45.

Vds Lynx + Transfo + 1 jeu (Pac-Man) ss gar. TBE : 1 000 F. Richard RUOCCHIO, 43, rue du Theil, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.86.90.

Vds Lynx II (déc. 91) + jx (Slime World Robotron 2084 Xenophobe) : 1 150 F. Victor BRIVAL, 13, rue de Steinkerque, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.61.06.

Vds Lynx ss gar. + Ryg. Zarl. Faire offre. Vds Atari 2600 + S. Supers jx. Laurent ANGUY, 45, av. Joseph-Kessel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.80.90.

Vds ou éch. jx Lynx (Ryg, Electrocop) : 150 F. Benjamin MOTTE, 38, les Bocages-Orange, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.32.28.29.

Lynx + 5 jx + Comi. + adapt. : 1 200 F + (port) et jx Gameboy : 100 F. Jean BODIVIT, 38, ch. de la Pierre, 1023 Crissier VD Suisse. Tél. : 0033 63.57.74.78.

Vds Lynx I + 4 jx (Blue Lightning) + sect. val. : 1 800 F, cédé : 750 F, bon état. Olivier BREGNAC, 70 b, rue Pierre-Brunier, 69300 Caluire. Tél. : 78.28.66.61.

Vds Lynx + 5 jx + transfo + Comlynx ss gar. TBE : 900 F. Sébastien CESPEDES, 114, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.75.36.64.

Vds pour Lynx Checkered, Flag : 170 F (port grat.) complet, TBE. François BERRALDACCI, Le Chêne-Fourchu, 18170 Loyer-sur-Arnon. Tél. : 48.56.25.96.

Vds Lynx + 3 jx, gar. avr. 92, vds Atari 2600 + 5 jx. Ach. TF 3 sur MD. Laurent ANGUY, 45, av. Joseph-Kessel, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.80.90 (av. 19 h).

Vds Lynx TBE + 3 jx, px à déb. ou éch. ctre consoles. Guillaume DE LA CHAPELLE, 5, Square des Tamaris, 69260 Charbonnières. Tél. : 78.44.24.49.

Vds Lynx + Transfo + Comlynx + 8 jx (Klax, Slime World, Blue Lighting, etc.) : 1 400 F. Christophe BRES, La Poste, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.19.52.

Vds Lynx + Transfo + Comlynx + pare-soleil + garantie + sacoche + Calif-Games. Px : 600 F. Pierre ZATOVIC, Estantens. Tél. : 61.56.93.21.

Vds Lynx, jamais util. ss gar. Px : 650 F. Stéphan MONTES, 49A, rue de la rose, Altwiller, 67260 Sarre-Union. Tél. : 88.00.91.79 (ap. 18 h).

Lynx Avril 91 + pochette + 4 jx : Rampage, Paper Boy + adapt. et Comlynx : 950 F. Axel RENAUDIN, 55, bd des Cigales, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.15.80 (ap. 18 h).

Vds jx Lynx, Turbo Sub : 250 F. Rygar : 250 F. Electrocop : 250 F. Cédric GRAVE, 16, rue de Verdun, Chaumes-en-Brie. Tél. : 64.06.16.84.

Vds Lynx + transfo + Comlynx + 9 jx. val. : 3 320 F : cédé : 2 500 F. Urgent. Stéphane THOMASSIN, 37, rue St-Maximin, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.72.76.

Vds Lynx + 9 jx + valise + transfo + câble + Pare-soleil : 1 400 F. Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39 (W.E.).

Vds California Games sur Lynx : 150 F. Louis ROSE, 159, rue du Nivolet, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.16.17.

Vds Lynx + transfo + Comlynx + sac + 11 jx. px : 1 900 F. Stéphane SFEDJ, 8, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.26.73.

Vds Blue Lie sur Lynx : 160 F. Vds Gameboy + 3 jx : 800 F. GIL PLUQUET, 8 bis, rue Fabert, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.01.76.

Vds Lynx + 5 jx + Comlynx + transf. TBE : 1 000 F. Yann THUMEREL, 62, av. Kennedy, 59800 Lille. Tél. : 20.52.09.22 (ap. 18 h).

DIVERS

Vds Gamegear adapt. Master Gear (ss gar.) + 7 jx : 2 000 F. Kittysay PHOLVICHITH, 3 av. de Fouilleuse, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.30.12.

Vds Solar Striker, Dble Dragon et NBA All Star Challenge sur Gameboy (éch. poss.), vds ou éch. Lightboy. Patrick LOPEZ, « Gamarre Bas », 82440 Reaillie. Tél. : 63.93.14.80 ou 63.93.15.51.

Vds jx pour SFC : Goemon Fight et Lagoon : 430 F pce. David DEL RIO, 51, rue du Val-Fleuri, 34100 Lunel. Tél. : 67.71.23.12.

Vds Amiga + ext. + lect. ext. + joy + tapis souris + bte rang + jx + util. : 3 500 F. Philippe SOULIE, 21, rue du Château, 77360 Vaires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.26.16.59.

Vds 10 Pin's + 1 grat. : 150 F (+ 10 F de frais de port).

Eric TAVITIAN, 9, hameau Guynemer, 13800 Istres.

Vds adapt. Mastergear + cart. Sonic sur Master System : 300 F ou éch. ctre 2 jx G. Gear. Thierry CORANTIN, 21, av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.66.37.

Vds Atari 2600 + 5 jx + 3 man. Px : 300 F. vds Dictator 2 + batterie + télécom., px : 300 F. Gérald GRANDINO, 12, villa des Chênes, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.13.25.

Vds sur SFC Prosoccer : 380 F. Pilotings : 380 F. Dariustwim : 260 F. Mariob hoo. Christophe DER-CROYSSE, 35/52, rue Léon-Jouhaux, 59290 WASPUEMAL. Tél. : 20.98.01.67.

CPCP 6128 128 K, coul. Personnel Computer + 110 K7 jx + 2 K7 pour copie, px : 2 000 F. Denis ANSELME, 11, rue de la Boissière, 60730 Cauvigny. Tél. : 44.03.37.88.

Vds Supergrafx + 6 jx (1941, Aldynes, PC Kid II, Jackie Chan, Formation Soccer, Veigne) : 2 500 F. Cédric CAVALON, 17, rue de la République, 60240 Chaumont-en-Vexin. Tél. : 44.49.08.22.

Vds jx Gamegear : Columns : 120 F. Donald Duck : 220 F. Vds jx Gameboy : 110 F pce. Boris MERCIER, La Cabuselle, quartier des Léons, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.76.17.

Vds Final Fight sur Super Famicom. Raphaël RIAND, 17, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.41.30.

Vds, éch., ach. jx Neo-Geo nvtés. Franck RAIJASSE, 16 bis, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.75.82.

Ach., vds, éch. jx sur Super Famicom. Y'en aura pour tous ! Michael SARFATI, 36, rue Carnot, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.63.91.

Vds Superfamicom + 1 jeu, vds jx SFC : Ghouls'n Ghost, etc., bon px. Adel. Tél. : 42.52.44.96.

Super affaire vds CPC 6128 + 20 disq. : 2 000 F, vte. Nicolas BAUMES, route du Col de Leschaux-les-Ecluses, 74320 Sevrier. Tél. : 50.52.67.18.

11 jx Intellivision, liste sur DDE : 50 F pce ou 500 F tt + ordi. Aquarius + exp. + 4 jx : 350 F. Julien DAL, Guernauel, 56400 Meriade. Tél. : 97.57.71.70.

Vds jx SFC : EDF, Pilot, Fight, MD : Mickey, Spiderman, NEC : Soldier. Marc SCHERRER, 42, rue de la Chapelle, 68920 Wintzenheim. Tél. : 89.27.19.50 (à 17 h).

Vds NEC PC Engine Coregrafx + 4 jx : 1 400 F. Vds jx entre 170 et 250 F. Frédéric GOIN, 15, route d'Happergarbes, 59550 Landrecies. Tél. : 27.84.74.72.

Vds pour Superfamicom Hole in One : 300 F (neuf) ou éch. ctre Super Tennis. Sébastien FAUVARQUE, 88, av. de Muret, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.92.93.

Vds Arthur Quest sur SFC : 450 F. David MUSIAL, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.83.69.

Urgent ! Vds monit. coul. péritel : 1 000 F à déb. Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.

Vds jx sur Neo-Geo : Magician Lord + Super SPX + 1 man., le tt TBE : 1 300 F. Fermain LASCARO, 46, av. de Corbeil, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.42.80 (ap. 20 h).

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + nbx jx + man. + accès. Px : 2 100 F. Fabien BONNET, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.42.59.

Super Nes-pas ? Zine Superfamicom, des jx décapants. 3 tress 2,50 F. Stéphane PILET, 4, square Jules-Vendrines, 78190 Trappes.

Vds Gamegear neuve (gar. 11 mois) + 2 jx + adapt. Mastergear + 2 jx Sega : 1 500 F. Olivier FACENDA, 22, rue Paul-Mathou, 65200 Bagnères-de-Bigorre. Tél. : 62.95.47.12.

Superfamicom + 1 jeu (Goemon Fight). Px : 2 250 F. Antoine GALLOIS, 6, Grande Allée du Cor. Tél. : 60.17.22.41.

Vds TO9 Thomson + accès. ou éch. ctre jx Megadrive TBE. Michel AVANNIER, La Roseraie, Châtres-la-Forêt, 53600 Evron. Tél. : 43.01.97.10.

Vds Amstrad GX 4000 + 2 jx ss gar. (double emploi), val. : 1 400 F, px : 600 F. Gérard MAZURE, Byrd A6, rue des Cormorans, 76370 Neuville-lès-Dieppe. Tél. : 35.06.90.39.

Vds SFX + 3 jx (Populous + Final Fight + Mario 4) + alimentation + câble péritel + 2 man. : 3 200 F. Loïc LE BUNETEL, 12, rue Salle-l'Évêque, 34000 Montpellier. Tél. : 67.60.34.26.

Vds Atari 2600 bon état + 1 man. + 2 jx (Defender, Amidar), TBE : 449 F. Frédéric ALLIO, 20, allée de Saint-Cyr, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.79.63 (ap. 19 h).

Vds jx Famicom : Y's, Populous, Bomberman. Vds Megadrive jpx + 4 jx et NEC CGX + 2 jx. Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.

Vds jx Gamegear 175 F pce : Dragon Crystal, Psychic World, Rastan Saga, Head Buster. Alain LE DONG, 3, place Paul-Painlevé, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.25.35.59.

Vds Atari 520 STE + souris + plus de 50 jx + btes (cont. 120 d) + housse. Px : 3 000 F urgent. Philippe KLEIBER, 20, rue Ronsard, 95230 Soisy-sur-Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.46.11.

Vds Neo-Geo complète + man. et League Bowling : 2 900 F. Nebojsa KESIC, 18, rue de Romainville, 95019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.29.07.

Vds jx sur Neo-Geo Sengoku 1 000 F. Magician Lord : 800 F ou éch. Cédric KERBEL, 6, rue des Cités, 93330 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.36.41.

Vds Gamegear + 4 jx + adapt. secteur. Px : 1 450 F. Vds pour MD jap. Wonderboy 3, Ghouls'n Ghost, Shinobi. Grégory MALEY, 12, rue Martin-Luther-king, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.95.78.

Vds MSX2 + 70 jx : 2 500 F. Vds Micro News N° 9 à 49. Tilt : 10 F. Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.

Vds Wonderboy 3 pour SMS : 200 F ou éch. ctre autre jx. Steve MAZENS, ch. des Aires, 30820 Caveirac. Tél. : 66.81.43.84.

Vds Superfamicom (fonctionne PAL I) : 1 400 F et jx : 400 F pce. Sébastien DUHAMEL, 181, av. de Grasse, 06400 Cannes. Tél. : 93.68.29.37.

Vds 1 200 F Gamegear + 2 jx : Shinobi, Super Monaco GP (ss gar.). Patrick PELEIRIN, 1, rue Pierre-Semard, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.80.98.

Vds CPC 640 + 50 jx. Px : 1 800 F (à déb.). Stéphane BALBINO, Bât. N° 1, résidence Les Lignières, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.18.92.

Vds Superfamicom + 5 jx (Super Ghouls'n Ghost + Actraiser + Final Fight). Px : 3 800 F. Fabien CHALUMEAU, 84, rue des Patis, 95520 Osny. Tél. : (16-1) 30.31.03.06.

Vds Nintendo + 2 man. + pist. + 6 jx : 3 000 F, cédé : 1 500 F. Alain MORAT, résidence Al Fourty, 13, rue Romain-Rolland, 66750 Saint-Cyprien. Tél. : 68.21.59.75.

CPCP 6128 + 22 jx, 10 disq. vierges : 5 000 F. Sega Master + 4 jx + man. : 900 F. Julien DECAUX, 13, rue Labie, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.55.00.41.

Vds 6128 coul. + 110 jx : 2 400 F. Vds Lynx neuve : 650 F ou éch. ctre Sega + 7 jx ou NES + 5 jx. Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel Cedex.

Vds, ach., éch. sur Superfamicom, Megadrive, NEC. Wilfried SEBAG. Tél. : (16-1) 43.72.34.38.

ACHATS

Ach. Megadrive franç. avec ou sans jx. Env. 700 F unq. rég. Beauvais. Emmanuel LEBEGUE, 4, rue de l'Eglise, 60510 Oroër.

Ach. ou éch. jx Lynx entre 100 et 180 F, cher. contact sur Lynx. David BACHER, 5, rue des Landes, 68870 Bartenheim. Tél. : 89.68.21.31.

Ach. jx Gameboy : 100 F pce maxi. Farrah FENNI-RI, 25, bld de la Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.94.22.

Cher. jx Sega MS : Moon Wolcker ou Wonderboy III, Rocky, max. 150 F. Yann MANAC'H, Saint-Morillon, « Le Courreau », 33650 Labrède. Tél. : 56.20.39.47.

Ach. ts jx sur MD jap. et franç. à t. bas px. Viu-Yiep KONG, 20, rue Procession, 93250 Villemomble.

Ach. Superfamicom + 1 jeu : 1 500 F. Stéphane DAURE, av. de l'Isle, stade municipal, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.08.87.

Ach. cartouches Lynx 100 F pce. Patrick O'DON-ELL, 19, bld de Cessoue, 06100 Nice. Tél. : 93.51.96.95 (le soir).

Ach. jx Gameboy 75 F maxi. (à déb.), urgent ! Pierre LEPESQUEUX, 32, allée des Essarts, 88800 Vittel. Tél. : 29.08.39.87.

Ach. jx NES (Probotector, Bubob, Castlevania, Snake Ratn' Roll, Batman), pas cher. Basil BUR-LUMI, 5, rue Soleil-Levant, 11800 Trebes. Tél. : 68.78.72.60 (vers 18 h).

Ach. Gameboy + access. + min. 5 jx : 700 F (à déb.), Julien MORAND, 35, rue des Vergers, 03300 Cusset. Tél. : 70.98.92.42.

Ach. MD FM + 2 jx (si poss. Sonic + Altered B.), px entre 800 et 1 000 F, si poss. rég. Paris. Fabrice MAGNAN, 13, rue des Grandes Côtes, 95310 Saint-Ouen-l'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.65.29.

Ach. sur NEC Jaki Chan : 200 F maxi. et man. : 109 F. Abilio FARIA, Bât. Bleuet, porte 211, Pierre-Collinet, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.09.00.96 ou 64.33.71.57.

Ach. nvtés sur Megadrive pas cher. Idem Neo-Geo ou éch. ctre jx sur ST DAM. Stéphane FOULON, 24, rie Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).

Ach. vds, éch. jx Mega. Env. liste + px, éch. sur C64 et Amstrad 464. Fernando LOPES, 18, al. Gustave-Courbet, 93100 Montreuil.

Ach. Superfamicom + alim. + périph pour 1 500 F

(sans jx). Xavier LANCRET, 58, rue des Marronniers, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : (16-1) 69.38.49.35.

Ach. jx Gameboy, Lynx, Megadrive, NES II, Sega II. Christine GUIBOURT, allée de la Petite Boucherie, 57000 Metz. Tél. : 87.76.04.61.

Rech. Gameboy + jx, px rais. Juliette TROUILLOT, 8, rue des Sycamores, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.88.06 (ap. 17 h).

Ach. Splatter House, max. : 380 F. Nicolas ROU-VEYROLLIS, 11, rue de la Paix, 13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.23.91.

Ach. Gameboy + 2 jx, px maxi. : 500 F ou Gameboy seule 300 F maxi. Nicolas GALICHET, 6, rue Maurice-Adrien, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.51.87.23.

Ach. sur MDF Strider ou Mickey : 250 F. Yuan HEITZLER, 27, rue des Dorgues, 13390 Auriol. Tél. : 42.04.33.47.

Ach. jx sur MC (fr.). Px : 200 F maxi. Jean-Luc VERDON, 107, route de Guitres, 33910 Saint-Denis-de-Pile. Tél. : 57.84.21.24.

Rech. Quack Shot sur MD franç. Px maxi. : 280 F. Pascal SCHIAVON, 7, rue des Frères-Lamanon, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.68.39.

Ach. jx Sega MS2 de 50 à 150 F. Nicolas KINDE, 75, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.95.47.

Ach. Megadrive fr. avec ou sans jeu (+ man., ss gar.). Ach. Quackshot. Vivien PY, 35, rue de Malouine, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.05.04.90.

Ach. jx Neo-Geo 800 F pce. Frédéric DARDENNE, D 23, résidence Jenepin, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.39.81.

Ach. MD fr. TBE + 2 man. : 700 F ou + Mickey, Quacks ou Fantasia : 900 F. Leïla OUITIS, 14, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.33.36.

Ach. Gamegear 700 F maxi ou Gameboy 530 F maxi, bon état. Marie-Pierre CHEVALIER, 56, rue Castel, 83000 Toulon. Tél. : 94.41.45.71.

Ach. Supér Monaco GP sur Megadrive. Franck MICKISZ, 32A, rte de Strasbourg, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.62.35.

Cher. contact sur NEC. MD, SFC pour éch. de jx. Grégoire CHAREYRE, av. de la Promenade, 24570 Le Lardin. Tél. : 53.50.47.72.

Ach. éch., vds jx Megadrive, Gameboy + jx. Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.

Ach. jx Megadrive : Elvuento, Wonderboy 5, R. Thunder 2, Sh. of the Beast. Bernard TAN, bât. F, Bellevue, 38420 Domene. Tél. : 76.77.43.15 (ap. 18 h).

Ach. Gameboy : 350 F + Tetris. Fabrice PITRE, 1, rue Léon-Ricquier, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.65.17 (H.R.).

Ach. jx sur Superfamicom : Joe et Mac Zeloab, Sim City, Thunder Spirit, etc. Orlando LOPES, 40, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.86.16.

Ach. jx Megadrive : Batman, Devil Crash, Elvuento. Henri HO TU QUI, 1, rue Paul-Cézanne, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 34.50.08.45 (20 h).

Ach. jx SFC : F-Zero, Mario 4 ou Pilotwings pour 400 F. Alexandre TOURNIER, 9, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.59.79.

Ach. jx Gamegear de 150 à 200 F (Sonic, Golden Axe, etc.). Guy-Noël VANUXEEM, 5, rue Arthur-Houze, 59250 Halluin. Tél. : 20.94.29.98 (ap. 17 h).

Ach. jx NES Megaman 1, Castlevania, Zelda 2, Batman, Faxanadu, Simon Quest : 200 F maxi. Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chanteraine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.

Ach. Neo-Geo + 1 man. + 1 bon jeu (Magical Lord, etc.) : 2 400 F, éch. Gameboy + 2 jx ctre 1 jeu. Franck DEGRYSE, 880, rue Denfert, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.25.11.29.

Ach. Gynoug sur Megadrive : 200 à 250 F. Stéphane BOMBRUN, 16, La Blache, 26140 Annonay-Romans. Tél. : 75.31.55.42 (ap. 18 h 30).

Ach. sur Gameboy R-Type ou Megaman ou F1-Race à 100 F ou 120 F. Thomy COUDEYRAS, Le Vernet Mauzun, 63160 Billom. Tél. : 73.68.43.53.

Rech. tuner TV pour Amstrad 6128+. Géraldine BOUQUET, 39, rue Paul-Langevin, Le Rû Couvert, 89100 Paron. Tél. : 86.65.69.03.

Ach. Gamegear, urgent, bon état, avec ou sans jx. Benoît DOMINIAK, 29, La Pinède, 68120 Richwiller. Tél. : 89.53.44.99.

Ach. jx Gameboy (TBE + not. + bte). Env. liste. Vds F1 Race (neuf). Bruno CARRERE, 109, rue d'illiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.81.77.81.

Ach. Gameboy + câble, écout., 2 jx (Tétris, Mario) : 350 F maxi. Florent BEAUDEAU, 8, rue des Hospitaliers, 86130 St-Georges-les-Bx. Tél. : 49.52.51.45.

Ach. bte du super Ghouls'n Ghost entre 30 et 50 F (Famicom). JB. Tél. : 43.76.94.91.

Ach. jx Neo-Geo 1 000 F maxi. Vds Coregrafx puis. 5 + PC Kid 2 + Cadash : 1 000 F. David. Tél. : 40.69.68.50.

Ach. jx à 150 F : Formation Soccer, Dark Legend,

Aeroblast, 1941, Pckid 1. Christophe BOYER, La Cote, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.90.83.

Ach. Gameboy + 1 jeu bon état à 300 F (urgent). Anthony FOURNIER, 26, rue Alfred-Dubois, 91460 Marcoussis. Tél. : (16-1) 69.01.74.43.

Ach. jx Master System ST Ryder, Moonwalker, Bubble Bobble, Spider Man : 150 F pce. Jérémie BEAUME, 12, rue Baragué, bât. 4, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.62.18.

Ach. sur NEC Formation Soccer : 200 à 250 F n'importe quelle ville ! Stéphane BERANGER, 16, corniche Bellevue, l'Erytheia. Tél. : 93.44.71.05.

Ach. (sur Gameboy) : Gremlins 2 (ou Batman) : 115 F. Vite ! Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92310 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14.

Vds Gamegear + 3 jx : 1 000 F. Vds Megadrive + adapt. 8 bits + 2 man. + 4 jx : 1 600 F. Harry EDE-RY, 9, av. du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.04.68.

Ach. jx sur PC Engine (Populous, Neutopia, Ghouls'n Ghost, PC Kid I) : 200 F pce. Mickaël DAILLY, 12, rue Guillaume-Appolinaire, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 44.66.23.31.

Vds Bionic Commando, TMTH, Silent Service, Dble Dragon I. Olivier CHARRIER, 2, rue du Stade, Yerres, 91330 Impôts. Tél. : (16-1) 69.83.92.14.

Ach. jx sur Megadrive (Streets of Rage, Mickey, Monaco GP) de 150 à 200 F maxi. Damien FERNANDO, 12, rue Rosa-Bonheur, 77810 Thonon. Tél. : (16-1) 60.96.42.10.

Ach. Gamegear + 3 jx TBE : 950 F maxi. Vds Gameboy + 6 jx : 1 000 F. Pierre ANCELIN, 48, av. Bosquet, Paris. Tél. : (16-1) 47.53.87.01.

Ach. Street of Rage, Populous, Ghouls'n Ghost : 200 à 250 F sur MD. Vincent GAUTIER, 9, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.25.42.

Ech., vds jx MD, MS, GG, CH, MCD + jx. Vds MS : 300 F. Jx MD : 100-200 F. MS : 50-150 F. GG : 50-150 F. Jacques CAHUZAC, 2 bis, route du Parc, 28320 Les Gâtinaux. Tél. : 37.31.07.78.

Urgent ! Ach. sur NEC bte HiFi et correcteur coul. : 250 F pce sur Paris et rég. Patrice AUBRY, 4, av. du Général-Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.

Rech. sur MD : Saint Sword, Gynoug et Runark. Régis FAZZI, 24, rue du Château, 57600 Forbach. Tél. : 87.88.37.45.

Ach. Turbo GT + F. Match, Tennis ou PC Kid 2 : 1 350 F. Alexandre BONNUIT, 160, bld de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.75.18 (en semaine).

Ach., éch., vds nbx jx Gameboy. Ech. jx Megadrive ctre jx Gameboy. Jérôme BIHAN, 17, rue des Ajoncs d'Or, 29260 Le Folgoët. Tél. :

98.83.34.42.

Vds jx pour Coregrafx : Dragon Egg : 225 F. Baruba : 200 F. Son Son 2 : 175 F, etc. Bruno JOUVE, 5, av. du Grésivaudan, 38130 Echirolles. Tél. : 76.23.15.69.

Ach. jx pour MS de 100 à 200 F (Mickey, Sonic, Alex Kidd 3, 2 et 4, Wonder Boy 3, etc.). Sébastien CHIVRET, 37, rue de Crehange, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.94.27.80.

Ach. sur SFC Super Tennis : 450 F à déb. Laurent GUIRAL, 2, rue Berlioz, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 40.67.18.40.

Vds Lynx II, Megadrive, Gamegear, NEC GT, Supergrafx et CD-ROM ts avec jx, vite ! Edery HARRY, 9, av. du 8-Mai, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.04.68.

ECHANGES

Ech. Sonic (VJ) ctre Mercs, Block Out, Donald Duck, Ghouls'n Ghost ou vds 250 F, urgent. Johann MARTEIL, Brehan, 56580 Rohan. Tél. : 96.26.71.44.

Ech. Atari 520 STE ctre Core ou Supergrafx + 4 ou 5 jx mini. Julien PIRESCHI, 177, bld Chave, 13004 Marseille. Tél. : 91.42.31.04.

Sur Neo-Geo (poss. Ghosts Pilots), éch. ctre 2020 Baseball ou Fatal Fury. Guillaume BRETIN, 131, bld des Poilus, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.

Ech. Megadrive + 10 jx ctre Superfamicom + 4 jx ou Neo-Geo + 2 jx ou ach. 3 500 F maxi. Vincent LEFEVRE, 159, bld de Mondétour, résidence Cottages N° 17, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.20.12.

Cher. sur NES Simpsons, Shadow Warrior, Roller Games (poss. Castlevania 2, Life Force, etc.). Stéphane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140 Saint-Pierre-les-Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.48.

Ech. Gameboy + 4 jx (Mario, Robocop, Tetris, in your Face) + Casse Boy ctre Gamegear + 3 jx. Thibaut CLEMENT, 2, rue Edison, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.60.48.

Ech. jx MD : Mickey, NZStory, Al Storm, Sonic ctre

trice KRYSTOFIAK, 1, rue du Vermont, 62720 Rety. Tél. : 21.92.91.72.

Ach. Formation Soccer sur NEC. Urgent ! Faire offre ou éch. ctre PC Kid 2. Michel ZORIC, 52, rue Bi-chat, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.40.05.19.

Ech. jx Megadrive (Jewel Master, Hellfire, Marvel Land, F22, Shadow Dancer, Shinobi, Ghoul). Michel MIRALLES, 16, rue Vercingétorix, 63110 Beaumont. Tél. : 73.26.96.93.

Ech. Megadrive + 7 nvtés (Street, Quasshot, EA Hockey) ctre Superfamicom + Mario. Virgil FRANCHI, 67, av. Fourcade, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.82.71.

Ech. 10 jx Gameboy. David CARPENTIER, 6, rue Joachim-du-Bellay, 29200 Brest. Tél. : 98.44.40.80 (ap. 18 h).

Ech. Sega MS + 15 jx ctre Megadrive + env. 7 jx. Baptiste BINARD, 16, allée du Grand Jeu d'Arc, 59130 Lambermont. Tél. : 20.92.44.18 (ap. 18 h).

Ech. Masters, Golfmania, Transbot ctre, Thunder Blade, R-Type. Sébastien BIRLING, 2A, rue Mozart, 67640 Lipsheim. Tél. : 88.68.56.58 (ap. 19 h).

Vds Megadrive + 6 jx + 2 man. : 1 500 F ou éch. ctre jx Famicom. François VENNIN, 16, rue Chateaubriand, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.80.70.

Ech. Game Boy + câble + 6 jx ctre GameGear + 3 jx (si poss. : Mickey, Columbus, Shinobi). Guillaume FOMERAND, 8, av. de Vendôme, 41000 Blois. Tél. : 54.58.02.88.

Nes + Saper + Rob + 7 jx ctre SFC. Olivier ROSEMBERG, 11, av. Waldeck-Rousseau, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.84.94.

Ech. G.Boy + 3 jx (TBE) ctre PC Engine, GT ou Lynx + 1 jeu. Ech. jx G.Boy ctre Hits sur Game Boy (choix énorme). Anthony BARTOLO, 29, av. des Marquis, 77166 Evry-les-Chateaux. Tél. : (16-1) 64.05.55.25.

Ech. jx Megadrive : Street of Rage, Zerowing, Forgotten, Eswat, etc. ctre bons jx (F. Offre). Fethy BERBERE, 118, rue Balzac, Bt. D71, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.53.84.

Ech. sur GB, Bubble, Boble Mario, G.Quest, ctre Nemesis 1 ou 2 ou Bteman. Olivier GREGOIRE, 7, rue Mondrel, 61190 Tourouvre. Tél. : 33.25.62.08.

Ech. Nes Complète + jx ctre SFC + Final Fight, Street Fighter 2, S. Mario World. Haykel ACHITE, 6, résidence la Liberté, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.47.53.69.

Ech. sur Nec Ninja Spirit ctre SupervolleyBall ou Power Eleven. Mickaël PAGEAU, 9, rue Mare à Margot, 49530 Bouzille. Tél. : 40.96.12.72.

PC Epson-Ram 256 Ko, 2 lect., Mono Txt + Carte (GA + RVB pour T.V.) ctre superfamicom. Alain ACHALME, « Mas de Bagnères », bat. D2, appt. 25, 4094, bd Paul-Valéry, Montpellier. Tél. : 67.69.15.75.

Ech. sur Megadrive Eswat et Budokan ctre bons jx. Romain CARCAUZON, 153, rue Jules-Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.

Ech. Megadrive + 7 nvtés (Street, Quasshot, EA Hockey) ctre Superfamicom + Mario. Virgil FRANCHI, 67, av. Fourcade, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.82.71.

Ech. jx SMS World Soccer Super Tennis Dble Dragon ctre Rocky Altered Beast. Cyril CHARPENTEAU, 2, rue des Fleurs, 17690 Angoulins-sur-Mer. Tél. : 46.56.94.75.

Ech. jx Néo-Géo (Magician Lord, Cyber Lip). Vds 4 jx Megadrive : 200 F. Pascal SBRAGIA, 24, bd François-Duparc, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.71.08.

Ech. jx Megadrive : Target Earth Djboy Jo Montana Football ctre GP Monaco Sonic Roadrash. Frédéric FAURE, 23, av. Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.78.26.

Ech. CPC 6128 ctre Néo Géo ou Super Famicom Amstrad + 50 D7. Julien TROUSSIER, 38119 Pierre-Chatel-Le-Bourg. Tél. : 76.83.05.85.

Ech. Iron, Sword + autres jx ctre Megaman 2 ou Shadow Warrior. Grégory LANGRAND, 55, rue de Bouvines, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.12.59.

Ech. jx Game Boy : Castlevania, Fortress of Fear, Chessmaster, dble Dragon, Robocop. Nicolas Burkler, 47, les Hauts-de-St-Jeanne, 06740 Chateauneuf-de-Grasse. Tél. : 93.42.70.20.

Vds, éch. jx Megadrive sur Lyon : Decappattack, Devil Hunter, Ghostbusters, Arrow Flash. Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.

Ech. TF3 ou STR of Rage ctre Donald ou Gynoug. Jean-Marie BEITZ, 242, av. de l'Elisa, 83100 Touion. Tél. : 94.20.50.53.

Ech. jx + 13 jx ctre Nes + 10 jx (dont 2 Marios) Light Phaser Offert. Aurélien PERRIER, 16 bis, Promenade du Val de Menton, 06500 Menton. Tél. : 93.57.27.81.

Ech. Lynx + 9 jx ctre Game Gear + jx. Pierre LIVERNAUX, 5, rue du Muhlfeld, 68124 Logelbach. Tél. : 89.80.83.76.

Ech. Alered, Beast, Dick, Tracy, Dynamite Duke, ctre Outrun, Midnigt et Grand Prix Monaco. Sébastien ALLANO, 20, rue de Linas, 91310 Longpont/Orge. Tél. : (16-1) 69.01.34.89 (à par. de 19 h).

Ech. pour Supergrafx jeu Aldynes ctre autres jx pour Sgx. Fabrice MANGIN, 29, av. du Gal-de-Gaule, 18230 Saint-Doulchard. Tél. : 48.69.05.46.

Ech. Game Boy + 5 jx (Quix, Pinball, Tetris, Spider-mam, Gremlins 2) ctre : G.Gear + 3 jx. Michaël SPITZBERG, 49, rue Gambetta, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.21.29.

Ech. jx Game Boy (Gargoyle, Dick Tracy, Spider-man, etc.) env. liste. David GALLAIS, 140, rue de la Forêt, 35300 Fougères. Tél. : 99.99.02.14.

Salut, éch. Alex Kid ou Zillion ctre jx de sport si poss. Fabrice JURQUET, 2 quater, route de Boissy-St-Lyon, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.60.97.

Ech. Game Boy + 4 jx + Proteg + Pile + revues, px : 900 F ou éch. ctre Lynx + 2 jx. Jean-Marie PUCHE, 462, av. d'Occitanie, lots Le Mistral, 34400 Lunel. Tél. : 67.83.19.85.

Ech. jx Megadrive cher. jx de sport Nec et Megadrive poss. Ghoul's Ghost, Alex Kid etc. David MERLE, 24, rue Emile-Zola, 71450 Blanzy. Tél. : 85.68.28.99.

Jx MD, Last Bat., Truxton, Budokan ctre Mickey, Rambos, World, Cup Soccer. Julie DONDA, 649, av. de Bir Hakeim, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.68.10.48.

Ech. jx sur MD. Shining in The Darkness ctre Phantasy Star 3. Poss aussi 7 autres jx. Jérémie ADDA, 8, rue d'Oslo, 72000 Le Mans. Tél. : 43.82.53.22.

Ech. Eswat Xdr, Dick Tracy, Mickey, Galares, Tat-sujin, Mystic Defender. Sylvain BELLACOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57 (répon.).

Ech. Game Boy + Tetris + Câble ctre jx Megadrive ou vds 450 F. Jean-François SARAZIN, 11, rue Basly, Bt. B, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.80.28.

Ech. sur Lynx California, Games et Gates Of Zendocon ctre autres jx. J.-Baptiste VAIMAN, 13, rue de la Reine-Blanche, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.35.90.70.

Ech. jx MD : After Burner 2, Streets of Rage, Verytex, Last Battle. Rech. Hellfire, TForce 3. Cedrid BONY, 17, rue Paul-Bert, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 64.30.20.69.

Ech. jx Megadrive, J. Buster et Streets OF Rage ctre Strider Lakers Hockey el Viento. Olivier FRATACCI, quartier Cordy, 26230 Grignan. Tél. : 75.46.57.97.

Ech. PC Engine + 6 jx (Advent. Island etc.) Bon état, ctre 3 jx Famicom ou vds 1 400 F. Frédéric COSTA, 124, bd Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.76.92.

Ech. sur Megadrive, John Madden Foot, Stridder pour « Sonic », Mickey, Gynoug + éch. sur Nes, Punch Out, Valley, Ice Hockey, poss. vte. Täm PEEL, 4, rue Jean-Lambert, 66000 Perpignan. Tél. : 68.52.37.29.

Ech. sur Megadrive Fr Sword of Vermillon, S. Hangan, Stret of Rage, Quack Shot Hockey. David FERREIRA, 116, rue Ulys-Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.95.19.

Ech. sur Nintendo, Paper Boy ctre Boy and His Blob, vte. David GUILLUY, 2, rue de Beugin, 62150 Houdain. Tél. : 21.64.32.52.

Ech. sur Megadrive Eswat et Budokan ctre bons jx. Romain CARCAUZON, 153, rue Jules-Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.

Ech. Megadrive + 7 nvtés (Street, Quasshot, EA Hockey) ctre Superfamicom + Mario. Virgil FRANCHI, 67, av. Fourcade, 95560 Montsoult. Tél. : (16-1) 34.69.82.71.

Ech. jx SMS World Soccer Super Tennis Dble Dragon ctre Rocky Altered Beast. Cyril CHARPENTEAU, 2, rue des Fleurs, 17690 Angoulins-sur-Mer. Tél. : 46.56.94.75.

Ech. jx Néo-Géo (Magician Lord, Cyber Lip). Vds 4 jx Megadrive : 200 F. Pascal SBRAGIA, 24, bd François-Duparc, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.71.08.

Ech. jx Megadrive : Target Earth Djboy Jo Montana Football ctre GP Monaco Sonic Roadrash. Frédéric FAURE, 23, av. Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux. Tél. : 93.57.27.81.

Ech. CPC 6128 ctre Néo Géo ou Super Famicom Amstrad + 50 D7. Julien TROUSSIER, 38119 Pierre-Chatel-Le-Bourg. Tél. : 76.83.05.85.

Ech. Iron, Sword + autres jx ctre Megaman 2 ou Shadow Warrior. Grégory LANGRAND, 55, rue de Bouvines, 59790 Ronchin. Tél. : 20.53.12.59.

Ech. jx Game Boy : Castlevania, Fortress of Fear, Chessmaster, dble Dragon, Robocop. Nicolas Burkler, 47, les Hauts-de-St-Jeanne, 06740 Chateauneuf-de-Grasse. Tél. : 93.42.70.20.

Vds, éch. jx Megadrive sur Lyon : Decappattack, Devil Hunter, Ghostbusters, Arrow Flash. Christophe GUILLOT, 11 bis, impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.

Ech. TF3 ou STR of Rage ctre Donald ou Gynoug. Jean-Marie BEITZ, 242, av. de l'Elisa, 83100 Touion. Tél. : 94.20.50.53.

Ech. jx + 13 jx ctre Nes + 10 jx (dont 2 Marios) Light Phaser Offert. Aurélien PERRIER, 16 bis, Promenade du Val de Menton, 06500 Menton. Tél. : 93.57.27.81.

Ech. Lynx + 9 jx ctre Game Gear + jx. Pierre LIVERNAUX, 5, rue du Muhlfeld, 68124 Logelbach. Tél. : 89.80.83.76.

Ech. Alered, Beast, Dick, Tracy, Dynamite Duke, ctre Outrun, Midnigt et Grand Prix Monaco. Sébastien ALLANO, 20, rue de Linas, 91310 Longpont/Orge. Tél. : (16-1) 69.01.34.89 (à par. de 19 h).

Vds ou éch. King's Bounty, Monster Lairs, Hard Driving et Shadow Dancer ctre jx d'aventure. Guillaume LARTIGUE, 8, rue Anatole-de-la Forge, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 46.22.35.55.

Ech. Megadrive + 8 jx Sonic, Street of Rage etc. ctre Superfamicom + 4 jx Final Fight, R-Type. Samuel VIEL, 64, rue du Grand-Val, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 49.82.46.07.

Ech. 4 jx MS (Shinobi, Mickey) + C. Pad et C. Stick + Péril et Transfo ctre G.Gear + 1 jeu. Guillaume DERRIEN, 9, venelle des Carmélites, 29600 Morlaix. Tél. : 98.88.27.44.

Ech. Nec GT ctre SFC, vds Kageki pour M.D. Ach. CD et cartes Nec. Ach. SFC. Vds jx Game Boy. Laurent D'HOOP, Rozenweg, n° 10, 1731 Zellik (Belgique). Tél. : 02.466.96.42.

Ech. Megaman 2, Gradius, Rad Racer, Mario 1 et autres. Jean-Philippe DUBLON, 9, rue des Paquerettes, 88240 Bains-les-Bains. Tél. : 29.36.21.84 (week-end).

Vds, éch. ou ach. jx Nintendo. Laurent LO-SCHIAVO, Saint-Genies, Bellevue, 8, chemin de Masbieu, 31180 Castelmaurou. Tél. : 61.74.07.62 (10 h à 21 h).

Ech. Alienstorm, Lastbattle ctre Spiderman, Decap, Attack the Immortal, Road Rash. Fabrice VAIL-LANT, 68, résidence des Plaines, 83500 La Seyne-sur-Mer.

Master System + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation, Bât B, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.87.32.70.

Ech. Nes + 2 man. + 8 jx (American Pro Football, Kenseiden) ctre Megadrive. Sébastien MARIANI, La Présentation

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Avez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la carte, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



PC ENGINE



SUPERGRAFX



PC ENGINE GT



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



NINTENDO



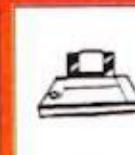
FAMICOM



GAME BOY



LYNX



NEO GEO

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

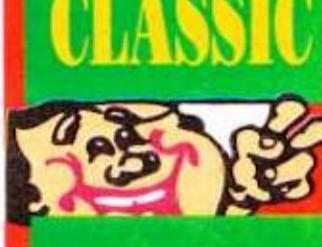
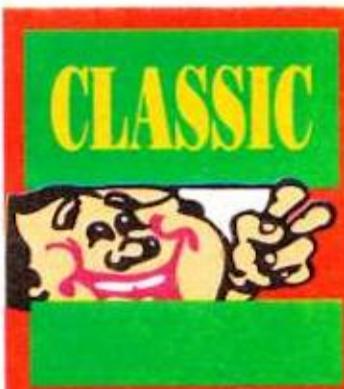
12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT

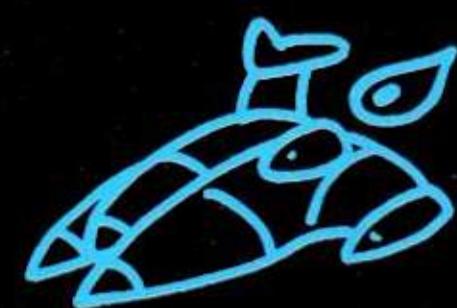
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

SODIPENG PRÉSENTE



PARODIUS



Disponible sur la gamme

PC ENGINE

qui vous offre :

- une rapidité inégalée •
- une qualité exceptionnelle •
- des graphismes extraordinaires •



CORE GRAFX + 1 JEU
999.00*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490.00*



PC ENGINE GT + 1 JEU
2490.00*



SUPER CD ROM 2
2890.00*



PC ENGINE DUO + 1 JEU LASER
3790.00*

* Prix publics conseillés



SODIPENG

1, rue de Valmy - porte 10
93100 Montreuil sous Bois



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™



De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant
Hero Turtles II:
voici la passion
des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun – The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI
La passion des jeux

PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)

